

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD
DEL CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



TESIS

**LOS JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 56107 DE YANAOCA,
CANAS, CUSCO – 2021**

Presentado por:

Bach. MARIA PAULA CCUITO SOTO

Bach. HERICA CCANSAYA CUTIRI

Para optar al título profesional de Licenciada en
Educación: Especialidad Educación Inicial

Asesor:

Dr. Hernán Martín Cari Mamani

CUSCO - PERÚ

2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

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

El que suscribe, Asesor del trabajo de investigación/tesis titulada: los juegos lúdicos...
en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la
IE.T. N° 56103 de Yanacra, Canas, Cusco - 2021

presentado por: Maria Paula Cuito Soto con DNI Nro.: 74150774

presentado por: Herica Cansaya Cotini con DNI Nro.: 71032079

para optar el título profesional/grado académico de Licenciada en Educación,
especialidad Educación Inicial

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9 %.

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

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

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 22 de Enero de 2024


Firma

Post firma Herica Cansaya Cotini

Nro. de DNI 24.66.65.15

ORCID del Asesor 0000-0001-7869-9024

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: 27259:307445024

NOMBRE DEL TRABAJO

Los Juegos Lúdicos en el Desarrollo de la Creatividad de los niños de 5 años

AUTOR

Maria Paula - Herica Ccuito Soto - Ccansaya Cutiri

RECuento DE PALABRAS

17838 Words

RECuento DE CARACTERES

95039 Characters

RECuento DE PÁGINAS

101 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

6.5MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 20, 2024 9:35 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 20, 2024 9:37 AM GMT-5**● 9% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 22 palabras)

DEDICATORIA

Dedico la presente tesis primeramente a Dios por permitirme mostrar cada día la humildad, paciencia y sabiduría para poder lograr mis objetivos. Asimismo, a mis padres Melchor Ccuito Flores y Margarita Soto Huanca; por su amor, por el apoyo y por la comprensión que me brindan.

María Paula.

Le dedico este resultado de este trabajo a toda mi familia que me han enseñado a ser la persona que soy, mis principios. Mis valores, mi perseverancia y mi empeño. En especial a mis seres queridos a José Ccansaya Rodrigo, Leonarda Cutiri Hanco y a mi pequeña hija Yandy Dayana Araoz Ccansaya que son el motivo y el motor para seguir adelante.

Herica.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial-Filial Canas; por formar profesionales idóneos para la sociedad.

También el reconocimiento para el Mgtr. Alberto Aucchahuaqui Cruz director de la I.E.I. N° 56107 del distrito de Yanaoca, a toda la plana docente, los estudiantes y padres de familia; por darnos la oportunidad de realizar nuestro trabajo de investigación.

Queremos también agradecer a nuestro asesor: Dr. Hernán Martín Cari Mamani por apoyarnos durante todo el proceso de elaboración del trabajo de investigación.

Las Tesistas.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS	VI
ÍNDICE.....	VII
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XII
RESUMEN	XIII
ABSTRACT	XIV
INTRODUCCIÓN.....	15
CAPÍTULO I	16
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
1.1.1 <i>Área de Investigación</i>	16
1.1.2 <i>Área geográfica</i>	16
1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	16
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.3.1 <i>Problema General</i>	17
1.3.2 <i>Problemas Específicos</i>	17
1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	18
1.4.1 <i>Justificación Teórica</i>	18
1.4.2 <i>Justificación Metodológica</i>	18
1.4.3 <i>Justificación Práctica</i>	19
1.5 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.6 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	19
1.6.1 <i>Objetivo General</i>	19
1.6.2 <i>Objetivos Específicos</i>	19
CAPÍTULO II.....	21
MARCO TEÓRICO	21

2.1.	ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	21
2.1.1.	<i>Antecedentes Internacionales</i>	21
2.1.2.	<i>Antecedentes Nacionales</i>	22
2.1.3.	<i>Antecedentes Locales</i>	25
2.2.	BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS	26
2.2.1.	<i>El Juego</i>	26
2.2.2.	<i>Creatividad</i>	32
2.2.3.	<i>Actitud y Aptitud Creativa</i>	33
2.2.4.	<i>Hay que Educar la Creatividad</i>	34
2.2.5.	<i>Tipos de Creatividad</i>	35
2.2.6.	<i>Dimensiones de la Creatividad</i>	35
2.3.	HIPÓTESIS.....	36
2.3.1.	<i>Hipótesis General</i>	36
2.3.2.	<i>Hipótesis Específicas</i>	36
2.4.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	37
CAPÍTULO III		39
METODOLOGÍA.....		39
3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	39
3.2.	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	39
3.3.	DISEÑO ESPECÍFICO	39
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA	40
3.4.1.	<i>Población</i>	40
3.4.2.	<i>Muestra</i>	40
3.5.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE COLECTA DE DATOS	41
3.5.1.	<i>Técnicas</i>	41
3.5.2.	<i>Instrumentos</i>	41
CAPÍTULO IV.....		43
4.1.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	43
4.1.1.	<i>Procesamiento Estadístico de los Datos</i>	43
4.1.2.	<i>Presentación de Resultados</i>	43

4.1.3. Prueba de Normalidad	44
4.2. ANÁLISIS DESCRIPTIVO PARA VARIABLE DEPENDIENTE DE CREATIVIDAD Y DIMENSIONES 45	
4.2.1. Variable Desarrollo de la Creatividad.....	45
4.2.2. Componente o Dimensión Originalidad.....	47
4.2.3. Componente o Dimensión Fluidez.....	49
4.2.4. Componente o Dimensión Elaboración.....	51
4.2.5. Componente o Dimensión Flexibilidad	53
4.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	55
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	66
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES	70
BIBLIOGRAFÍA	71
ANEXOS	76
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	76
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	77
INSTRUMENTO DE APLICACIÓN	79
TABULACIÓN DE DATOS	85
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE APLICACIÓN	86
TALLERES DE JUEGOS LÚDICOS	93

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Operacionalización de variables.</i>	37
<i>Tabla 2 Población de la investigación</i>	40
<i>Tabla 3 Muestra de la investigación</i>	41
<i>Tabla 4 Instrumento de recolección aplicación.</i>	42
<i>Tabla 5 Baremo del Test</i>	42
<i>Tabla 6 Prueba de Normalidad</i>	44
<i>Tabla 7 Valores obtenidos para la variable Creatividad - Pretest</i>	45
<i>Tabla 8 Valores obtenidos para la variable Creatividad - Pos-test</i>	46
<i>Tabla 9 Valores obtenidos para la dimensión Originalidad - Pretest</i>	47
<i>Tabla 10 Valores obtenidos para la dimensión Originalidad - Pos-test</i>	48
<i>Tabla 11 Valores obtenidos para la dimensión Fluidez - Pretest</i>	49
<i>Tabla 12 Valores obtenidos para la dimensión Fluidez - Pos-test</i>	50
<i>Tabla 13 Valores obtenidos para la dimensión Elaboración - Pretest</i>	51
<i>Tabla 14 Valores obtenidos para la dimensión Elaboración - Pos-test</i>	52
<i>Tabla 15 Valores obtenidos para la dimensión Flexibilidad - Pretest</i>	53
<i>Tabla 16 Valores obtenidos para la dimensión Flexibilidad - Pos-test</i>	54
<i>Tabla 17 Estadístico descriptivo para la variable dependiente Desarrollo de la Creatividad</i>	55
<i>Tabla 18 Estadístico t-student para la variable dependiente Desarrollo de la Creatividad</i>	56
<i>Tabla 19 Estadísticos de prueba para Originalidad</i>	57

<i>Tabla 20 Estadístico t-student para la dimensión originalidad</i>	58
<i>Tabla 21 Estadístico descriptivo para la dimensión Fluidez</i>	59
<i>Tabla 22 Estadístico t-student para la dimensión Fluidez</i>	60
<i>Tabla 23 Estadístico descriptivo para la dimensión Elaboración</i>	61
<i>Tabla 24 Estadístico t-student para la dimensión Elaboración</i>	62
<i>Tabla 25 Estadístico descriptivo para la dimensión Flexibilidad</i>	63
<i>Tabla 26 Estadístico t-student para la dimensión Flexibilidad</i>	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Figura 1 Prueba Pretest de la variable Creatividad</i>	<i>__ ¡Error! Marcador no definido.</i>
<i>Figura 2 Prueba Postest de la variable Creatividad</i>	<i>_____ 46</i>
<i>Figura 3 Prueba Pretest de la dimensión originalidad</i>	<i>_____ 47</i>
<i>Figura 4 Prueba pos-test de la dimensión originalidad</i>	<i>_____ 48</i>
<i>Figura 5 Prueba Pretest de la dimensión Fluidez</i>	<i>_____ 49</i>
<i>Figura 6 Prueba Pos-test de la dimensión Fluidez</i>	<i>_____ 50</i>
<i>Figura 7 Prueba Pretest de la dimensión Elaboración</i>	<i>_____ 51</i>
<i>Figura 8 Prueba Pos-test de la dimensión Elaboración</i>	<i>_____ 52</i>
<i>Figura 9 Prueba Pretest de la dimensión Flexibilidad</i>	<i>_____ 53</i>
<i>Figura 10 Prueba Pos-test de la dimensión Flexibilidad</i>	<i>_____ 54</i>

RESUMEN

La presente investigación titulada los juegos lúdicos en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de cinco años de la I.E.I. N° 56107, tuvo como objetivo general; Determinar cómo los juegos lúdicos permiten el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021. Para abordar el estudio se optó por un enfoque cuantificable y diseño pre experimental. Asimismo, la población está conformada por 46 niños y niñas y tres docentes de aula entre 3,4,5 años; la muestra estuvo constituida por 15 niños. Por otra parte, la técnica empleada fue la observación, en consecuencia, el instrumento que se empleó fue el test de Torrance correspondiente a la edad de 5 años. En conclusión, en la prueba de pre test se encontró con una creatividad de; 80 % en el nivel bajo, un 20 % en el nivel medio y 0% en el nivel alto; en la prueba de pos test se encontró que el 80 % lograron obtener el nivel alto, un 20% en el nivel medio y un 0% en un nivel bajo; por consiguiente, se corrobora que los juegos lúdicos permiten significativamente el desarrollo de la creatividad.

Palabras clave: juego lúdico, juego, creatividad, flexibilidad, fluidez, originalidad, elaboración.

ABSTRACT

The present research titled playful games in the development of creativity of five-year-old students of I.E.I No. 56107, had as its general objective; Determine how recreational games allow the development of creativity in 5-year-old children of the I.E.I. No. 56107 of Yanaoca, Canas, Cusco – 2021. To approach the study, a quantifiable approach and pre-experimental design were chosen. Likewise, the population is made up of 46 boys and girls and three classroom teachers between 3,4,5 years old; the sample consisted of 15 children. On the other hand, the technique used was observation, consequently, the instrument used was the Torrance test corresponding to the age of 5 years. In conclusion, in the pretest test we found a creativity of; 80% at the low level, 20% at the medium level and 0% at the high level; In the post test it was found that 80% managed to obtain the high level, 20% at the medium level and 0% at a low level; Consequently, it is corroborated that recreational games significantly allow the development of creativity.

Keywords: playful play, play, creativity, flexibility, fluidity, originality, elaboration.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación ha determinado que a través de los juegos lúdicos desarrollan la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa inicial integrada N° 56107.

Los juegos lúdicos permiten a los estudiantes a expresarse, fomentamos una reformulación de ideas posibilitando nuevas actitudes; atractiva y motivadora para la atención de nuestros alumnos y ello conllevar al desarrollo de creatividad; encontramos beneficios en los talleres que proponemos que serán utilizados con el objetivo de evaluar a todos los participantes y conocer el nivel de creatividad que lograron desarrollar. Los niños de 5 años muestran y demuestran que los juegos lúdicos son espacios de aprendizaje, interacción y creatividad. Por consiguiente, la presente investigación estuvo dividida por capítulos.

Capítulo I: Planteamiento del Problema, área de investigación, área o ámbito de investigación, descripción del problema, formulación del problema, (problema de objetivo general y objetivo específicos) objetivos (general y específicos) justificación e importancia (justificación teórica, metodológica y práctica) hipótesis (general y específicos) definición de términos básicos.

Capítulo II: Marco Teórico, antecedentes de la investigación (internacionales, nacionales y locales), bases teóricas científicas (el juego, características del juego dimensiones del juego; creatividad, tipos de creatividad dimensiones de la creatividad, fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración)

Capítulo III: Metodología, tipo o nivel de investigación, diseño específico, población y muestra, técnicas e instrumentos de colecta de datos, procesamiento estadístico de los datos

Capítulo IV: Presentación de Resultados, análisis e interpretación de resultados.

CAPÍTULO I

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.1 Área de Investigación

El presente trabajo de investigación pertenece a Educación inicial y línea de investigación de calidad de la Educación Inicial, con especial atención en los procesos del aula y su relación con las trayectorias de los desarrollos de los niños (EDEI-176).

1.1.2 Área geográfica

La institución educativa integrado N° 56107 está ubicado en el Distrito de Yanaoca, provincia Canas, departamento del Cusco se encuentra a una altitud de 3850 m.s.n.m.

Por el este con la Calle Colon a 3850 m.s.n.m.

Por el oeste con el Cementerio a 3850 m.s.n.m.

Por el norte con la calle Bolognesi a 3850 m.s.n.m.

Por el sur con la Calle Esperanza a 3850 m.s.n.m.

1.2 Descripción del Problema

A nivel internacional, En el marco de la suspensión de las clases presenciales, la necesidad de mantener la continuidad de los aprendizajes ha impuesto desafíos que los países han abordado mediante diferentes alternativas y soluciones en relación con los calendarios escolares y formas de implementación del currículo.

Para realizar los ajustes se requiere tomar en cuenta las características de los currículos nacionales o sub nacionales, los recursos y capacidades del país para generar procesos de educación a distancia, los niveles de segregación y desigualdad educativa del país y el tiempo transcurrido del año escolar. (Cepal-Unesco, 2020)

A nivel nacional, los juegos en niños antes tenían un software de ingeniero de la nasa. Se bastaban del ingenio y unos metros de la calle del barrio para crear una Disneylandia. De agregado, miraban con desconfianza a Los Supersónicos, que en Tecnicolor solo sabían divertirse conectados a sus tecnologías y burbujas futuristas.

Décadas atrás, el mundo era más físico que virtual, donde los juegos tradicionales eran protagonistas en el desarrollo integral del niño; desarrollando procesos psíquicos y físicos en cada juego que practicaban. (Vila, 2021)

A nivel local, en la Institución Educativa N° 56107 ubicada en el distrito de Yanaoca, provincia de Canas, departamento de Cusco, conformada por 3 docentes, 15 alumnos de 5 años de edad.

Ante la situación planteada percibida por los investigadores durante las prácticas pedagógicas observamos poco empleo del juego lúdico como estrategia de aprendizaje; el cual nos ha evidenciado problemas de aprendizaje en la institución y no se empleaban los juegos lúdicos y por ello la creatividad se veía afectada en su desarrollo cognitiva, social y emocional; no logrando desarrollar la creatividad; provocando el sedentarismo de los niños y niñas, también se pudo notar la falta de conocimiento de los docentes en la aplicación de esta herramienta, es decir, se promueve únicamente la metodología establecida por los lineamientos del Estado, lo que no responde a las necesidades individuales y aprendizaje de cada niño.

1.3 Formulación del Problema

1.3.1 Problema General

¿En qué medida fortalecen los juegos lúdicos en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021?

1.3.2 Problemas Específicos

- a) ¿En qué medida contribuyen los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de la originalidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021?

- b) ¿En qué medida permiten los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de fluidez de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021?
- c) ¿En qué medida mejoran los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021?
- d) ¿De qué modo coadyuvan los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107, Yanaoca, Canas, Cusco - 2021?

1.4 Justificación e Importancia

1.4.1 Justificación Teórica

La investigación propuesta busca, mediante diferentes planteamientos teóricos, aplicación de la teoría, los conceptos básicos del juego y la creatividad, logrando satisfacer necesidades educativas, generando metas educativas.

También es fundamental considerar el espacio donde se desempeñan los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°56107.

En la actualidad los niños se encuentran en la edad oportuna de poder desarrollar su creatividad para un buen aprendizaje.

1.4.2 Justificación Metodológica

La investigación tiene una utilidad metodológica, ya que se utilizó el método científico para hacer el estudio sistemático, el juego lúdico es una propuesta de intervención pedagógica.

La cual podrá ser considerada en futuras investigaciones; utilizando test de evaluación de la creatividad para recoger datos sobre la aplicación de los juegos lúdicos.

La información obtenida y procesada, permitirá formular, diseñar o mejorar las estrategias de la aplicación de los juegos lúdicos con el fin de mejorar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

1.4.3 *Justificación Práctica*

La presente investigación es de carácter práctico por lo que contribuye al desarrollo pleno de la creatividad de forma didáctica y participativa, en el cual se desarrollaron talleres de aprendizaje, donde los juegos lúdicos son la clave para su eficacia.

De esta forma ayudará a los directivos y docentes la I.E.I. N° 56107 a implementar acciones y estrategias que potencialicen las capacidades de los niños para la adquisición del aprendizaje, así como también a la motivación afectiva, intelectual para que logren examinar aptitudes y tendencias personales de imaginación y creatividad.

1.5 *Limitaciones de la Investigación*

- Dificultades al encontrar información pertinente, debido a la falta de recursos bibliográficos en la biblioteca de la universidad filial Canas. Sobre todo, de manera virtual.
- La pandemia de la Covid 19
- Poca disponibilidad económica
- Dificultad al realizar las revisiones bibliográficas no ha sido posible conseguir la suficiente información en las diferentes bibliotecas virtuales de nuestro medio ya que carecen de validez confiable.
- También se tiene como limitación el tema de las telefonías móviles que no brindan un servicio adecuado debido a estos tiempos necesitamos el internet y en muchas ocasiones no hay señal de telefonía móvil.

1.6 *Objetivos de Investigación*

1.6.1 *Objetivo General*

Determinar cómo fortalecen los juegos lúdicos en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

1.6.2 *Objetivos Específicos*

- a) Describir la contribución de los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de originalidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

- b) Identificar como permiten los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de fluidez de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021.
- c) Explicar cómo mejoran los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021.
- d) Exponer de qué manera coadyuvan los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107, Yanaoca, Canas, Cusco - 2021.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de Investigación

2.1.1. *Antecedentes Internacionales*

Ayala, L y Ortiz, K . (2019). Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo del subnivel elemental. Guía de actividades (tesis Licenciada en Educación Primaria Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, en la Universidad de Guayaquil, Ecuador). En el cual propusieron con el único objetivo general examinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo. Por tal razón desarrollaron un método dentro del enfoque cuantitativo y cualitativo, asimismo es de carácter descriptivo y para su realización recurrieron a tres tipos de investigaciones, bibliográfica, de campo, empírica y estadística. Como muestra tuvo de 63 personas a las cuales se les aplicó dos técnicas, la encuesta y la entrevista. A partir de ellos los investigadores resuelven:

- En la institución educativa, no se están considerando las destrezas con criterios de desempeño, en el proceso del ciclo de aprendizaje, causando que los estudiantes no puedan obtener el desarrollo del pensamiento creativo. Asimismo, la carencia de innovación para los estudiantes hace que realicen sus actividades de forma monótona lo que provoca que las estrategias pedagógicas con criterio de desempeño no se desarrollen correctamente en el salón de clase. Y resaltan el hecho de que la influencia de actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, juega un papel muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje que imparte el director y los docentes del tercer grado de la Escuela de Educación Básica.

Acosta, E. (2018). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la unidad educativa Augusto Nicolás Martínez (tesis de Maestría en innovación y liderazgo educativo, Universidad tecnológica Indo américa, Ambato, Ecuador). Tuvo como

propósito potenciar el proceso de enseñanza en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez, utilizando las estrategias lúdicas como medio catalizador de la creatividad. La metodología empleada para su desarrollo fue enfoque cualitativo y aplicado, así mismo fue exploratoria, descriptiva y explicativa. La población y muestra estuvo conformada por 95 niñas y niños de entre 4 y 5 años y 5 docentes. Las técnicas empleadas para la recolección de los datos fueron, la encuesta y la observación con sus instrumentos respectivos, el cuestionario y la ficha de observación. Con base en ello, los autores concluyen que:

- El diagnóstico ha evidenciado la escasa manifestación de creatividad en los niños del nivel inicial. Tomando en cuenta que este problema detectado trasciende en los años posteriores y se evidencia que los estudiantes no presentan trabajos originales producto de su propia iniciativa, muestran dificultad al plasmar de forma creativa sus ideas, o al representar por medio de su expresión corporal, lingüística, gráfica sus emociones y sentimientos por lo tanto es necesario explotarla creatividad en todas sus dimensiones sabiendo que el aprendizaje a esta edad es significativo y brindara la pauta en su vida escolar.
- Para dar solución al problema detectado la escasa creatividad de los niños de cuatro a cinco años se diseñó una guía de estrategias lúdicas, basada en autores que sustentan la importancia de la creatividad en el aprendizaje. La misma que está estructurada en 3 fases: Sensibilización, Trabajo en grupo, Activación de la creatividad a su vez cada una de estas fases contienen 5 talleres cada uno en total contienen 15. Los mismos que ayudaron a afianzar los conocimientos, generando experiencias que motiven y estimulan a los estudiantes permitiendo que fluya la imaginación, creatividad, fluidez, flexibilidad, originalidad, propiciando la interacción y creando empatía, siendo el maestro y estudiante los que construyan el aprendizaje de manera novedosa e innovadora. (Acosta, 2018, pág. 93)

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Flores Q (2018). Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 194 corazón de Jesús del Distrito de Ácora en el año 2018. (Licenciada en educación inicial, Universidad Nacional del Altiplano Católica los Ángeles, Puno, Perú). Cuyo objetivo general es identificar los niveles de creatividad de los niños y niñas

de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 194 “Corazón de Jesús” del Distrito de Ácora.”, dimensiones que orientan en el desarrollo de la creatividad. Para su desarrollo el investigador recurrió a una metodología pre experimental, enfoque mixto, diseño cuasi experimental, asimismo hizo uso de un pre test y post-test durante la investigación. La cantidad de la población y muestra conformada por 37 niños de cinco años de edad, en la sección A tienen 9 niñas y 9 niños y en la sección B 10 niñas y 9 niños. Como técnica se aplicó la observación, como instrumento se utilizó el test de creatividad. Con relación a ello, la investigadora concluye que:

- En conclusión, al identificar los Niveles de Creatividad en los niños y niñas se puede afirmar que se observó un alto porcentaje que si cumplen con los niveles de Fluidez, flexibilidad y originalidad para lo cual se tomó el tema de creatividad, para un mejor entendimiento se empleó un Test que evaluaba la capacidad de Creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 194 “Corazón de Jesús” del Distrito de Acora.
- Llegando a la conclusión de los resultados cumpliendo con los objetivos de la Creatividad, se identificó el Nivel de fluidez que demuestra que si desarrollan los niños y niñas. El 54.1% de un total de treinta y siete niños, representado por 20 niños obtienen puntuaciones que recaen entre los valores 7 – 13, lo cual indica que estos niños presentan un Nivel de fluidez “*Medio*”. Ya que se respeta los ítems mencionados del Test, para su mejor identificación en lo cual se observó que los niños y niñas si adquieren dicho nivel de creatividad.
- Se llegó a la conclusión de los resultados cumpliendo con los objetivos basados en la creatividad que, se determinó en el nivel de flexibilidad adaptando a diferentes tipos de contextos, adquiera la habilidad para la toma de decisiones se observa. El mayor porcentaje, 75.7% de un total de treinta y siete niños, representado por 28 niños obtienen puntuaciones que recaen entre los valores 6 – 12, lo cual indica que estos niños presentan un Nivel de flexibilidad “*Medio*”. Cumpliendo en determinar dicho nivel, basados en la observación, porque los niños se adaptan a los diferentes contextos.
- También se llegó a la conclusión de los resultados en el cumplimiento de dichos objetivos basados en la Creatividad, se dio a conocer que el nivel de originalidad,

se demuestra. El mayor porcentaje, 51.4% de un total de treinta y siete niños, representado por 19 niños obtienen puntuaciones que recaen entre los valores 8 – 15, lo cual indica que estos niños presentan un Nivel de originalidad “*Medio*”, cumpliendo con los Ítems del Test, porque los niños piensan cosas originales y novedosas solo se quedan y adaptan lo ya conocido.

Chacón, S y Pissani, L. (2017). Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial, (tesis de Licenciado en ciencias de la educación Especialidad de Educación Inicial, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” Lambayeque, Perú). Tuvieron como objetivo general desenvolver el nivel de creatividad de niños y niñas de la I.E.I N°047 Capullitos de María. La metodología empleada fue de tipo descriptiva, explicativa, y con un diseño cuasi experimental. Así mismo empleo el método de observación, histórico, estadístico, analítico, sintético y sistémico-estructural-funcional. Su población fueron todos los niños de inicial, para la recolección de datos hizo uso de la técnica de investigación la observación y a través de lista de cotejo como instrumento. De ello, los investigadores concluyen que:

- El autor llega a la conclusión su nivel de desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María” planificado un grupo experimental como en el grupo control, según al pre test, es bajo y muy bajo, 59% y 24% respectivamente. La estrategia es planteada según los factores de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, y su aplicación se desarrolló con la ejecución de ser constructivos, dramáticos, simbólicos y de roles. A partir de ello, el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años, a la aplicación de las estrategias didáctico-lúdicas a través del post test demuestran que en el grupo experimental la mayoría, 82% alcanzó el nivel alto mientras que en el grupo control la mayoría de los niños continúan en el nivel bajo y muy bajo, 35 y 30% respectivamente. Esto demuestra que, si hay diferencia significativa en el desarrollo de la creatividad en niños, después de aplicar las estrategias didáctico lúdicas. (Chacón & Pissani, 2017, p. 100).

2.1.3. Antecedentes Locales

Vilches y Olivera (2018) El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial ubicado en Pachanta, Distrito de Ocongate Quispicanchi-Cusco (tesis de especialidad con mención en Educación Inicial, Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa-Perú). Tuvo como objetivo comprobar la incidencia del juego como un medio para la mejora la psicomotricidad de los niños de cinco años en la institución educativa. La metodología empleada por los investigadores fue determinada por el método científico, con un nivel aplicado, tipo explicativo y diseño pre experimental, en el cual manejaron el pre-test y post-test. La población y muestra fue conformada por 21 estudiantes de 5 años de edad. Asimismo, emplearon una guía de observación y sesiones de aprendizaje como instrumentos de recolección de datos. A partir de ello concluyen que:

- EL juego es un medio significativamente para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis – Cusco; entonces se puede plasmar con el resultado lo cual se demuestra comparando resultados del pre test se obtuvo 53% tuvieron un logro mínimo y solo un 38% logro mediano; de igual forma al aplicar el post test el logro fue satisfactorio en un 86% y un logro mediano del 14% en general.

Tuni y Ccayahuallpa (2017). El juego y su influencia en su aprendizaje en estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis, Cusco (tesis para obtener el título profesional de segunda especialidad en Educación Inicial, Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa-Perú). Tuvieron como propósito originar como el juego influye en el aprendizaje significativo de niños y niñas de cinco años de la institución mencionada. La metodología del estudio fue de tipo descriptivo-explicativo; la aplicación estuvo por 21 niños de cinco años de edad. Los instrumentos utilizados por los investigadores para recolectar datos fueron la observación y el cuestionario, siendo este último para la docente. Las conclusiones a las que llegaron los investigadores fueron que:

- Con referencia al aprendizaje en la educación siempre debe ser de carácter significativo para que el conocimiento que se adquiere influencia en su vida del

individuo con interacción directa de sus conocimientos previos de su práctica. Es por ello que los niños y niñas han incrementado o mejorado en el proceso de asimilación de conceptos e indicadores de razonamiento, comprensión, oralidad y expresión. En el aspecto concreto, gráfico, simbólico los niños incrementan sus habilidades en su aplicación, así como desarrollan el nivel de escritura. (p. 55-56)

- Con este estudio se demuestra que en la primera fase de la vida de cualquier persona es la infancia y que se caracteriza por la formación global e integral del niño y que a través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás. Así que el juego libre en sectores beneficia el desarrollo psicológico, afectivo y biológico de los niños y niñas. (p. 57)

2.2. Bases Teóricas Científicas

2.2.1. El Juego

El juego constituye el medio natural de autoexpresión del niño. Los niños, mientras juegan, ejercitan todas sus capacidades. Jugando corren, saltan, utilizan sus reflejos, practican la motricidad, desarrollan su sistema psicomotor. Los niños se comunican y se expresan a través del juego, al jugar exploran su entorno y se relacionan con otras personas, se socializan, aprenden normas sociales y adquieren valores. Con el juego desarrollan su imaginación, creatividad e inteligencia y aprenden.

El juego para el niño es su rutina diaria; mediante ello desarrolla sus habilidades básicas, destrezas, capacidades, dentro del juego expresan sus emociones, ideas innovadoras con su entorno al relacionarse con otras personas, aprenden normas y valores. (Sanz, 2019, pág. 307).

En el mismo orden de ideas, Johan Huizinga en su ensayo “Homo ludens” (Hombre que juega) indica “el juego es una expresión natural y universal inherente a todo ser humano. El acto de jugar es consustancial a la cultura humana; sin una actitud lúdica ninguna cultura sería posible”

Define el autor que el juego es una expresión natural impregnado al niño que al practicar el juego es esencialmente importante para la sociedad donde habita y para su cultura. (PLEIQ, 2019, p.7).

2.2.1.1.El Juego Lúdico.

Según el (Afanador, 2017) “Sostiene que el juego lúdico contribuye en el desarrollo meta cognitivo del niño orientado a desarrollar los cuatro pilares de la educación.”

La lúdica no solo es un juego como muchos lo llegaron a interpretar, también está compuesta por sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes y el uso de símbolos, lo que potencia estructuras mentales, desarrollo de habilidades y destrezas de un individuo, fortaleciendo las relaciones sociales por que desarrolla cualidades como nobleza, generosidad y otras cualidades que propician el trabajo en cooperativo.

Sostienen los autores que la lúdica no solo es juego como siempre logramos comprender, si no incluye también propuestas educativas como cuentos, relatos, poesías etc. Para un mejor desarrollo de sus habilidades y destrezas en la sociedad. (González & Rodríguez, 2018)

Chateàu (1958) citado por Paredes (2017) “Es la actividad lúdica que contribuye a la PAIDEIA, la educación y proporciona las fuerzas y las virtudes que permiten hacerse a sí mismos en la sociedad, el juego prepara para afrontar a la vida y el surgimiento de la personalidad de uno mismo”. (p.25)

Según (Chaves, Peñalba, & Rodas, 2018) Sostienen al juego como eje primordial para el lenguaje y pensamiento, actúa como soporte psicológico frente a diferentes sensaciones de fracaso o dificultades que pueda tener un niño fortalece su aspecto emocional. (p.29).

(Gallardo & Gallardo, 2018) definen al juego como actividad placentera por medio de ello se conlleva con la realidad del entorno que nos rodea para el eficiente desarrollo de su aprendizaje del niño.

2.2.1.2. Teorías sobre el Desarrollo del Juego.

A continuación, presentamos algunas de las teorías más importantes del siglo XX sobre el desarrollo del juego.

2.2.1.3. Teoría de la Derivación por Ficción.

Claparede (1932), citado en (Gallardo & Gallardo, 2018) Define que “El juego es un modo diferente de una persona frente a una realidad. El juego no es deferente ante los comportamientos, las conductas de inmadurez del individuo estarán igualmente presente, sea en un juego o no”. La teoría define en su vida cotidiana del niño el juego siempre convive con ello. Precisa el juego como aspecto distinto a la realidad de la persona, el juego no se distingue de los comportamientos, características de inmadurez de la persona siempre es la misma sea en un juego o no.

En este sentido, Claparède (1983) citado por (Gallardo & Gallardo, 2018) Señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre” (p. 157)

De igual manera (Gallardo & Gallardo, 2018) El juego como un entre lazador de la escuela con la vida de un individuo.

2.2.1.4. Teoría de la Interpretación del Juego por la Estructura del Pensamiento.

Piaget (1945), citado en (Gallardo & Gallardo, 2018) menciona que los aspectos que provienen del juego en su transcurso del infante son consecuencias de las variaciones que logran ocurrir en sus estructuras intelectuales.

Para Piaget define las diferentes formas de transformación que tiene el niño sufren y carecen de estructuras intelectuales.

2.2.1.5. Teoría Sociocultural del Juego.

Vygotsky & Elkonin (1980) citado en (Gallardo & Gallardo, 2018) aseveran que el juego es un proceso de relevo mediante la ejecución imaginaria, ficticia, de igual manera la imaginación compone una formación en la conciencia del niño en su primera infancia, y que simboliza una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia.

De igual manera para Vygotsky & Elkonin definen que el juego es una ejecución abstracta mediante la imaginación del niño, por otro lado, también sostiene al juego como aspectos evolutivos se presentan en el niño al desarrollar el juego placentero.

2.2.1.6. Teoría del Juego como Instrumento de Afirmación del Yo.

Chateau (1958) citado en (Gallardo & Gallardo, 2018) Sostiene que el juego se desarrolla física y psíquicamente al niño, el niño muestra su inteligencia, su voluntad, carácter determinante, en resumen, su personalidad. Su teoría “que el niño no sueña con ninguna cosa tanto como con ser adulto. El juego del niño, como toda su actividad, está regido por la gran sombra”.

Chateau propone la siguiente clasificación de los juegos: Juegos sin ninguna regla: juegos funcionales, juegos hedonísticos(placer), juegos con algo nuevo, juegos de destrucción, Juegos reglados: juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de regla arbitraria, juegos sociales, figurativos, entre otros.

2.2.1.7. Teoría de la Enculturación de Sutton Smith y Roberts (1964, 1981).

Esta teoría plantea que existe una conexión entre los tipos de juegos que incentivan cada cultura a través de sus valores.

Según los autores, los juegos son una imagen de una cultura que siempre está al interés y encantan a los individuos formando sus aspectos emocionales o cognoscitivos ante sus problemas, adquieren los conocimientos sobre cómo comportarse, aprende a demostrar destreza, a arriesgarse, a fingir. Todo este acumulado de aprendizaje significa que está aprendiendo a comportarse como adulto.

2.2.1.8. Características del Juego.

Siguiendo el sustento que definen sobre el juego Huizinga y Caillois citado en (Bernabeu & Goldstein, 2008) las características son:

- Es una actividad libre
- Combinación de datos de la realidad con los de la fantasía
- Sigue ciertas reglas
- Siempre tiene un destino incierto
- No pretende obtener un producto final
- Producto placer, alegría y diversión

2.2.1.9. Funciones del Juego.

- Promueve y facilita el aprendizaje, tanto físico como psíquico.
- Genera climas vivenciales de libertad que puede transmitirse a la vida cotidiana
- Es un medio productor, que permite evasión de ver lo real para explorar la imaginación.
- El ambiente de distracción ayuda a restar importancia a problemas de su vida cotidiana y fortalece su resistencia a la frustración

2.2.1.10. Dimensiones del Juego.

2.2.1.11. Expresión Artística.

La expresión artística es un procedimiento de atadura con el arte entre las personas y el mundo que los rodea, es el centro por el cual del ser humano puede expresar sus emociones y pensamientos, que existen en una relación entre las expresiones de las emociones en la vida diaria y la expresión del arte, menciona que: La vida real nos relata a la expresión, pensamos, por lo genérico, en marca visual o auditivo de impresión, tanto en el ser humano como en los animales.

La expresión artística utiliza variados medios que expresan e informar de un modo, poético, metafórico, fundamentalmente evocativo, con una gran energía, las ideas y los afectos. (Chavez Mattos, 2020)

2.2.1.12. Expresión Corporal y Motricidad.

El expresarse es un medio por el cual la persona puede comunicarse, dar a conocer sus necesidades y emociones, si bien es cierto los niños son quienes tienen desarrolladas esta capacidad, ya que son ellos que por medio de sus movimientos, gestos y desplazarse por el espacio, se comunica y se relaciona con sus pares o personas que está a su alrededor, la expresión corporal también es una forma en donde el ser humano se siente libre y relajado, si hablamos en ámbitos educativos, esto va a hacer muy enriquecedor para el progreso del individuo, ya que el juego es mediador para el vivencial de los niños va a ir a adquiriendo esta habilidad, y esto va a generar en él, seguridad en sí mismo, alta autoestima y va a ir perdiendo el miedo para poder comunicarse con los demás.

Es decir, los niños desarrollan su inteligencia a través de la actividad psicomotriz en sus primeros años de vida, ya que esto ayuda a que el niño pueda aprender mejor y tenga movimientos con autonomía. (Tipiani Vidal, 2017)

Convivencia

Son un conjunto de procesos complejos que requieren un clima de relaciones positivas y adecuadas. El ambiente en el que se desenvuelven los niños debe propiciar comodidad y seguridad. No solo basta concentrarse en la capital de nuestro país; sino llegar hasta los lugares más lejanos, que es en donde se evidencia un descuido profundo por parte del estado. Debemos mejorar los lazos para que todos los niños logren una educación de calidad. (Quispe Ranilla, 2018).

Relación con el entorno

El término entorno social se refiere a la forma en que un ambiente de clase influye o apoya las interacciones que ocurren entre los niños pequeños, los maestros y los miembros de la familia. Un entorno social bien diseñada ayuda a fomentar relaciones positivas con los compañeros, adultos y niños. (Corso & Schwartz, 2015),

Comprensión y expresión del lenguaje

Definen como un proceso y una cualidad del pensar humano, que a través de ello se puede lograr la representación de la realidad. Además, refieren como la capacidad de discernimiento del sujeto, para comparar, analizar, diferenciar e integrar el carácter de las cosas, personas y situaciones. En síntesis, la comprensión es aquella capacidad o cualidad inteligente del individuo, mediante el cual es posible entender o penetrarse en la realidad.

Es aquel proceso que supone el desprendimiento de habilidades expresivas e interpretativas, que a través de ello el sujeto da a conocer lo que piensa, siente en un contexto social. Implica escuchar activamente y hablar para comunicar ideas, conocimientos en 21 situaciones de interacción entre pares interlocutores. (Leguia Quiñones, 2022)

2.2.2. *Creatividad*

Según la teoría tripartita de la creatividad de Arthur Koestler (1965), citado en (Bernabeu & Goldstein, 2008) Son medios creativos son los que protegen proporciones que enlazan al medio científico incluyendo lo artístico y cómico. Para precisar creatividad viene ser una secuencia de un proceso cognitivo denominado *bilocación*, o incorporación al momento de dos planos separados.

Arthur Koestler citado por (Bernabeu & Goldstein, 2008) Definen la creatividad como entre lazador del mundo científico y la creación artística, como proceso primordial mediante la bisoaccion del niño.

Desde esa perspectiva la creatividad es un proceso dinámico, una fuerza viva y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del desarrollo personal y ha sido la base del progreso de toda cultura a nivel mundial.

Clavijo (2016) Señala que la creatividad se ha transformado debito a los cambios sociales significativos producidos en el transcurso de estos años con el avance de la tecnología, la información la investigación, etc. Por eso se cree en la importancia de la educación desde el nacimiento; durante los primeros años de vida, que son muy importantes para el avance de los individuos.

(Trigo, 1999) Alega que la creatividad debe tener como punto de llegada alguna marca de transformación de la realidad, en la misma línea, entonces la creatividad es un medio complejo, muy dinámico y siempre integrador, que se encuentra entrelazadas con los perceptivos, cognoscitivos y emocionales. Se exterioriza con el conocimiento: Bellas Artes, Humanidades, Diseño, Ciencias y Tecnologías, etc.

Para Trigo la creatividad debe tener un punto de llegada con una transformación mental del niño; ya que también es integrador, amplificador para el desarrollo perceptivo, cognitivo y emocional del niño con la presencia de la producción de algo nuevo novedoso.

Se ha demostrado que al nacer todos los humanos tenemos capacidades creativas bastante elevadas y que el entorno y la educación recibida pueden favorecerlas o, por el

contrario, inhibirlas hasta hacerlas desaparecer. El ser humano nace con una capacidad creativa muy elevada el cual lo desarrolla en su entorno. Según la educación adoptada puede ayudar o desvanecer esa creatividad. (Guilera A, 2011).

(Guilera A, 2011) Afirma que toda la humanidad al nacer presenta y tiene capacidad creativa bastante elevada, mediante la educación que se tiene sería un aspecto más para fortalecer la creatividad de los niños , para ello también se aborda el medio del niño no puede desvanecer esa creatividad. Ya que se debe potenciar más a ese punto.

2.2.3. *Actitud y Aptitud Creativa*

Según (Gillera A., 2011), La Psicología de la Creatividad Considera que la actitud creativa tiene componentes en cada persona y son:

Instinto de curiosidad: La curiosidad innata es fuerte en los niños, con mayor preponderancia entre los 6 o 7 años, y posteriormente empieza a menguar por falta de promoción de esta en el entorno educativo y social.

Inconformismo: La persona con actitud creativa no se satisface con argumentaciones y las soluciones consabidas, se plantea sistemáticamente la posibilidad de mejorar lo existente con alternativas nuevas.

Motivación: Una característica de la persona creativa es que posee una fuerza interior constante que le obliga a actuar hacia el cumplimiento de sus objetivos. Percibe los problemas o dificultades como un desafío y los afronta con pasión.

Iniciativa: Para crear es necesario tener habilidad personal para proponer ideas y promover actividades, para orientar acciones, desarrollar ideas y liderar equipos de trabajo

Profundidad: Las personas creativas deliberan con profundidad, buscan aspectos, matices, y perspectivas no tan aparentes ni tan perceptibles en primera instancia.

Perseverancia: La persona creativa debe tener capacidad para resistir los fracasos y las frustraciones que conlleva, aprender de esto y persistir en la búsqueda de la solución que desea encontrar para determinado problema. La persistencia provee la capacidad de concentración necesaria para el proceso creativo.

Autoestima: Una característica de las personas creativas es que valoran de manera positiva sus aptitudes y confían en ella para lograr el éxito en su empeño creativo.

Y las aptitudes creativas son:

Sensibilidad perceptiva: Capacidad de captar mediante los sentidos el entorno que nos rodea, percibiendo detalles y matices ajenos a la percepción del común de la gente.

Detección y delimitación de problemas: Capacidad de diferenciar problemas relevantes de los irrelevantes con mayor profundidad que el promedio de la gente.

Análisis de los problemas: Para el análisis de los problemas es necesario tener capacidad intuitiva, reconocimiento de pautas, perspicacia, racionalización, flexibilidad mental y fluidez mental.

Planificación de soluciones para los problemas: Planificar la solución de problemas requiere capacidad de autoconocimiento, autonomía, dominio del campo relacionado a la actividad, capacidad inventiva para crear una solución original e innovadora.

Capacidad de elaboración: La persona creativa no debe estancar sus soluciones en ideas, sino que debe ser capaz de ejecutarlas.

Respecto al resultado de un proceso de creación, (Guilera A, 2011), menciona que esta ha de tener los siguientes atributos:

Es original

Tiene valor de uso

Tiene viabilidad tecnológica

2.2.4. Hay que Educar la Creatividad

Las personas creativas encuentran en el entorno cultural que les rodea estímulos de todo tipo para el desarrollo de pensamientos originales y enriquecen el inventario de soluciones creativas que han ayudado a dar más calidad de vida a la sociedad. Un bagaje más rico de soluciones ingeniosas en todos los ámbitos contribuye, por ósmosis, a que el sistema educativo sea más efectivo en la transmisión de la imaginación y la inventiva, con lo cual se desarrollará con mayor potencia la creatividad de los alumnos, cerrándose así el triángulo virtuoso de crecimiento del país en creatividad e innovación (Guilera A, 2011).

Tiene que implantarse una educación basada en talleres prácticos, que combine el pensamiento creador originado en el aula con su aplicación en el mundo real. Desde la más tierna infancia los alumnos pueden y deben aprender a pensar con originalidad, a saber, que hay mucho por inventar, que todo lo que nos rodea es susceptible de ser mejorado, que no tenemos que mostrarnos pasivos y conformistas frente a las molestias cotidianas de los objetos, herramientas y servicios que nos rodean y, mucho menos aún, con los viejos y terribles males endémicos de pobreza, enfermedades e injusticia que sufre una parte tremendamente enorme del planeta. (Guilera A, 2011, pág. 27).

2.2.5. Tipos de Creatividad

Cabezas (1993) citado en (Ruiz, 2010, pp. 62-63), Distingue tres tipos de creatividad: personal, impersonal, mixta.

Según el autor la creatividad personal es la representación del individuo conlleva a lo creativo y proyectada a la innovación, siendo por tanto una muestra su personalidad. Parte de su propio yo conllevado al sentimentalismo y obedece a las perspectivas del juego. Por lo tanto, la creatividad impersonal es la autonomía de uno mismo de manera intencionada predomina el interés intelectual sobre lo emotivo. Mediante la creatividad científica, la persona creativa se centra e interioriza en algo que la sociedad demanda y necesita. De igual manera la creatividad mixta es la persona creativa que debe conservar y cultivar su espíritu artístico y científico.

2.2.6. Dimensiones de la Creatividad

2.2.6.1. Fluidez.

Según (Flores Q., 2018) Define la fluidez como la cantidad de ideas de la persona que puede producir al respecto de un tema definido, como también la capacidad de formular ideas de manera frecuente y sincera. Ejemplo La cantidad de soluciones que tenga para un determinado problema en un tiempo establecido (p. 26).

2.2.6.2. Flexibilidad.

Según (Flores Q., 2018) Define que la flexibilidad es toda variedad y heterogeneidad de las ideas producidas, se da origen de la capacidad de desplazarse con sencillez de una categoría a otra, de afrontar los problemas desde diferentes puntos. No se puede medir por el número absoluto, sino por la cantidad de clases y categorías cumplidas (p.27).

2.2.6.3.La Originalidad.

Según (Flores Q., 2018) Es la característica que precisa la idea, en un proceso o producto como algo único o diferente. Por otro lado, también se define como la producción de respuestas ingeniosas ante una respuesta o infrecuentes ideas ante un problema, en lo escolar potencia estimulando o buscando nuevas ideas en el alumno para proponer. El pensamiento es original entonces la creatividad busca constantemente en el que, si no en el cómo. Un hecho o suceso es netamente original cuando es único e irrepetible, brillante y contempla los valores (p.27).

2.2.6.4.Elaboración.

Según (Berrospi I M., 2018) Define que la elaboración es una característica muy relevante del trabajo de la creatividad se denota en todo su ámbito de ejecución para conllevar a obtener resultados, materializando las ideas para compartir con el exterior que les rodea para ser percibido por el resto (p.20).

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis General

Los juegos lúdicos fortalecen significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la IE Integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021

2.3.2. Hipótesis Específicas

- a) Los juegos lúdicos contribuyen positivamente el desarrollo de la dimensión de originalidad de los niños 5 años de la I.E. Integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021
- b) Los juegos lúdicos permiten sustantivamente el desarrollo de la fluidez de los niños de 5
- c) Los juegos lúdicos mejoran afirmativamente el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños y de 5 años de la I.E. Integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021
- d) Los juegos lúdicos coadyuvan verdaderamente el desarrollo de la dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E. integrado N° 56107, Yanaoca, Canas – Cusco, 2021

Tabla 1*Operacionalización de variables.*

Variables	Dimensiones	Indicadores
Juegos lúdicos	Expresión artística	Actividades lúdicas
	Expresión corporal y motricidad	
	Relaciones con el entorno	
	Comprensión y expresión del lenguaje	
	Expresión artística	
Creatividad	Originalidad	Completa el dibujo con base en la figura
	Elaboración	En relación al dibujo completa otros elementos
	Fluidez	Agrega detalles al dibujo dado
	Flexibilidad	Adorna el dibujo como más le guste.

Fuente: Elaboración propia**2.4. Definición de Términos Básicos**

- a. Creatividad: es equivalente a “un aliento emprendedor, tiene trato no definido de lo establecido, destruye el molde, disponible a toda experiencia permite que una idea lleve a otra idea” (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2016, pág. 2).
- b. Juego: “el juego es un medio natural impregnado al niño en su entorno que convive. En el desarrollo del juego cada objeto se puede interpretar de muchas formas sobre su significado para fortalecer su creatividad”. (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2016, pág. 3).

- c. Pensamiento creativo: “es la capacidad para unir u ocuparse simultáneamente de lo real y lo imaginario, de lo probable e improbable. Bajo este tipo de pensamiento, se articula la lógica y la fantasía, permitiendo que lo divergente y lo convergente se integren y se potencien” (Lee, López, Mejía, & Saavedra, 2018, pág. 64).
- d. Fluidez: “capacidad para recordar gran cantidad de ideas, palabras, respuestas” (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2016, pág. 2).
- e. Flexibilidad: “capacidad que tiene de adaptarse, reemplazar una idea por otra o cambiar” (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2016, pág. 2).
- f. Originalidad: “tiene carácter de algo nuevo e intenta buscar soluciones nuevas” (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2016, pág. 2).
- g. Elaboración: “busca lograr que una obra sea lo más perfecta posible” (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2016, pág. 2).
- h. Creativo (a): que posee o estimula la capacidad de creación, invención, etc. como es natural, el poder de crear acerca el humano a su idea de divinidad (Guilera A., 2011, pág. 30).
- i. Perspicacia: Forma parte de la intuición. Proporciona la comprensión detallada de una situación y nos advierte de cuáles son los datos más relevantes: midiendo de varias formas (Gillera A., 2011, pág. 38).
- j. Racionalizaciones: El poder de la función analítica y lógica del cerebro humano, la capacidad de deducir e inducir. La capacidad de optimizar el uso de los recursos y simplificar los procesos (Gillera A., 2011, p.38).
- k. Flexibilidades: La capacidad para producir en cierto tiempo ideas y soluciones inmediatas, diversas y de calidad de manera permanente y espontánea (Gillera A., 2011, p. 38).
- l. Inventiva: Es la capacidad de descubrir utilidades y funcionalidades poco habituales de los objetos, se basa en la imaginación productiva (Gillera A., 2011, p. 39).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

Según (Carrasco, 2019) la presente investigación fue aplicativo, de enfoque cuantitativo pues ha tenido “propósitos mediante la práctica, es decir se investigó para proceder, convertir, transformar y originar relevancias cambios en un definido sector de la realidad” (p. 43). En otras palabras, se aplicó los juegos lúdicos en la institución para investigar si estos producen cambios en el proceso ante la creatividad de los niños de Educación Inicial.

3.2. Nivel de Investigación

En cuanto del nivel de investigación, la presente investigación fue pre experimental, su fin era aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos (Campbell, 1969). (Hernández, Fernández, & Baptista, Metodología de la investigación , 2014).

3.3. Diseño Específico

Este trabajo fue desarrollado bajo un diseño aplicativo de tipo pre experimental, con pre test y post test-con un solo grupo de investigación, puesto que consiste en emplear un pre prueba antes de tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento (los talleres) y después de ello, emplear una post prueba al finalizar los talleres de juegos lúdicos. (Hernández, Fernández, & Baptista, Metodología de la investigación, 2014).

Por el diseño de la investigación se aplica lo siguiente:

G O1 X O2

Donde:

G: Grupo pre experimental

X: Los juegos lúdicos (talleres lúdicos)

O1: 1era medición el Pre-test del grupo experimental.

O2: 2da medición del post-test del grupo experimental

3.4. Población y Muestra

3.4.1. Población

La población es un conjunto de personas que poseen rasgos característicos homogéneos y que además son motivo de investigación, en este sentido, la población del estudio son niños y niñas de entre 3, 4 y 5 años de la I.E.I N° 56107, la cual se encuentra constituida por 44 niños y niñas a cargo de 3 maestras de aula.

Tabla 2

Población de la Investigación

Edad y Sección	Varones	Mujeres	Total
3 años "A"	6	6	12
4 años "A"	5	12	17
5 años "A"	7	8	15
TOTAL	18	26	44

Fuente: Nomina de Matrículas de I.E.I (2021)

3.4.2. Muestra

La muestra del estudio es no probabilística por conveniencia de los investigadores, ya que todos los que conforman la muestra serán tomados en cuenta para la muestra, por lo tanto, la muestra será de 15 niños y niñas de 5 años de edad.

La muestra se dividirá de la siguiente manera:

Muestra de la Investigación

Tabla 3

Muestra de la Investigación

Grupo experimental	Niños	Niñas	Total
Niños de 5 años	7	8	15

Fuente: Nomina de Matrícula de I.E.I. (2021)

3.5. Técnicas e Instrumentos de Colecta de Datos

3.5.1. Técnicas

Para la recolección de datos de este estudio se consideraron dos técnicas la primera fue la observación, La técnica de observación es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación (Castellanos, 2017); y la segunda técnica empleada fueron los *Talleres*. - El taller es una modalidad pedagógica de «aprender haciendo» en este sentido el taller se apoya en principio de aprendizaje formulado por Froebel en 1826: Aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador, vigorizante que aprenderla simplemente por comunicación verbal de las ideas. (Pablo, 2020)

3.5.2. Instrumentos

Test de Torrance

El Test de Torrance de Pensamiento Creativo es una prueba psicométrica que sirve para evaluar el nivel de creatividad figurativa y verbal de los niños. Para lo cual, se valoran los componentes de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración ante diversas tareas. (Couñago, 2020)

Las siguientes técnicas e instrumentos serán usadas en el estudio:

Instrumento de recolección aplicación.

Tabla 4

Instrumento de Recolección Aplicación.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
La observación	
Talleres	Test para 5 años

Fuente: Elaboración Propia

Baremo del Test

Tabla 5

Baremo del Test

Nivel	Intervalo
Bajo	0-13.33
Medio	13.33-27
Alto	27-40.33

Fuente: Elaboración Propia

CAPÍTULO IV

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Procesamiento Estadístico de los Datos

Una vez realizada la aplicación de las técnicas y sus respectivos instrumentos, se podrán procesar los datos, a través de dos programas, Excel y SPSS 24, mediante el primero se generarán las tablas y gráficos del análisis individual de cada variable de estudio, mientras que el segundo ayudará a determinar estadísticamente si existe una relación entre las variables. Por otro lado, se hará uso del Word, para redactar las expresiones verbales de la docente a la que se le realizará la entrevista.

4.1.2. Presentación de Resultados

Luego de la aplicación de los instrumentos de recojo de información seleccionados, se procedió a tabular la información de cada uno de los indicadores de las dimensiones de la variable dependiente.

Ya con los resultados tabulados se procede a elaborar cuadros o tablas agrupadas en las que se trabajó con las valoraciones obtenidas por cada uno de los estudiantes en el proceso de la aplicación de los test, tanto pre como post.

Posteriormente utilizamos la hoja de cálculo Excel 2019 para construir las tablas resumen por cada dimensión e indicador para posteriormente pasar la información al software estadístico SPSS versión 26; se recurrió a la prueba t-student por cuanto tenemos dos muestras relacionadas y el estudio es de tipo longitudinal, es decir se hizo dos mediciones en tiempos diferentes mediados por la variable independiente, para verificar la diferencia de medias en cada dimensión y variable dependiente en las pruebas pre y pos-test.

Se consideró un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%, finalmente, se presentan los resultados haciendo un análisis de los mismos.

4.1.3. Prueba de Normalidad

La prueba de normalidad es una prueba estadística que se realiza para establecer que estadístico se utilizará en el procesamiento de la información, por ello tenemos la siguiente tabla de resultados de esta prueba.

Tabla 6

Prueba de Normalidad

	Kolmogórov-Smirnov		Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia entre Pre-test y Pos-test	0,140	15	0,200	0,972	15	0,893

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS v.26

De acuerdo al tamaño de la muestra en esta investigación, tomamos los valores proporcionados por Shapiro-Wilk (muestras menores a 30 o 50 según diversos autores) y observamos la significación 0,893.

Criterio para Determinar la Normalidad:

Si p-valor \Rightarrow 0,05 se acepta H_0 : Los datos provienen de una distribución normal

Si p-valor $<$ 0,05 se acepta H_a : Los datos NO provienen de una distribución normal

Luego de observar los datos obtenidos en la tabla de normalidad, llegamos a las siguientes conclusiones: el p-valor (0.893) es $>$ 0,05 por lo tanto los datos se comportan de manera normal y se debe utilizar en este caso la prueba t-student para procesar los datos de la investigación.

4.2. Análisis Descriptivo para Variable Dependiente de Creatividad y Dimensiones

4.2.1. Variable Desarrollo de la Creatividad

Tabla 7

Valores Obtenidos para la Variable Creatividad - Pretest

NIVEL	f	%
Bajo	12	80%
Medio	3	20%
Alto	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

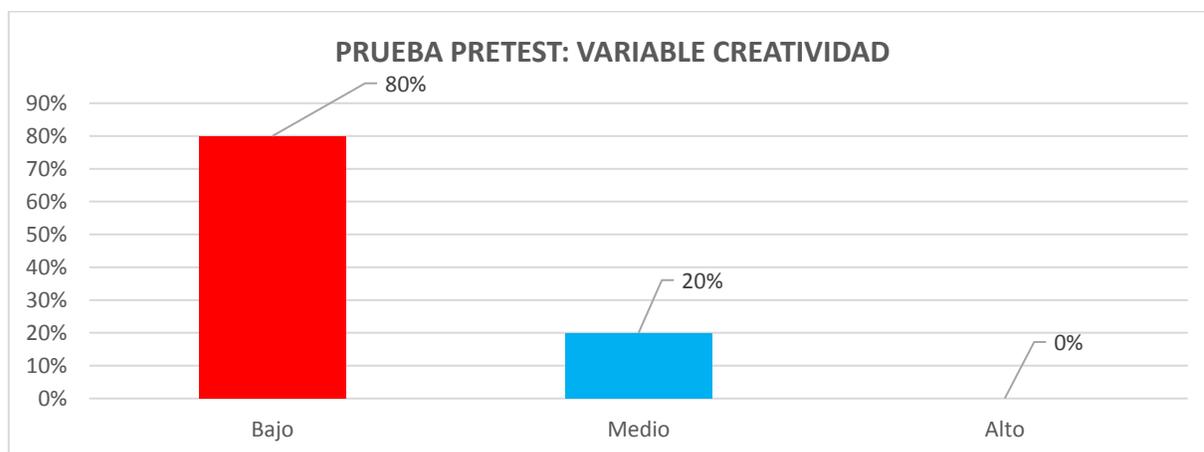


Figura 1. Prueba Pretest de la Variable Creatividad

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados que podemos observar en la tabla y figura un 80% de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca mostraron tener creatividad baja, un 20% de los niños mostraron una creatividad media. Estos resultados muestran que la mayoría de los niños no perciben el mundo de manera original o única, que tienen esquemas de pensamiento y conductas habituales y que han sido aprendidas en su hogar o entorno.

Tabla 8

Valores Obtenidos para la Variable Creatividad - Post-test

NIVEL	f	%
Bajo	0	0%
Medio	3	20%
Alto	12	80%
TOTAL	15	100%

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

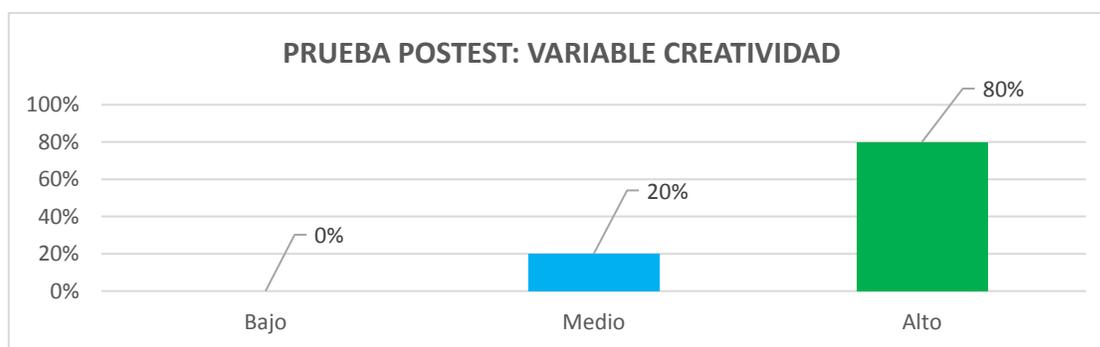


Figura 2. Prueba Post test de la Variable Creatividad

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos para la variable dependiente Creatividad que se muestran en la tabla y figura nos permite ver que un 80% de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca lograron desarrollar una alta creatividad mientras que un 20% de ellos lograron una creatividad media.

A la luz de los resultados podemos afirmar que los diferentes talleres de juegos lúdicos aplicados a los niños dieron resultados positivos llegando a desarrollar su creatividad muy considerablemente en comparación con los resultados del pre test.

4.2.2. Componente o Dimensión Originalidad

Tabla 9

Valores Obtenidos para la Dimensión Originalidad – Pre test

NIVEL	f	%
Bajo	14	93%
Medio	1	7%
Alto	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

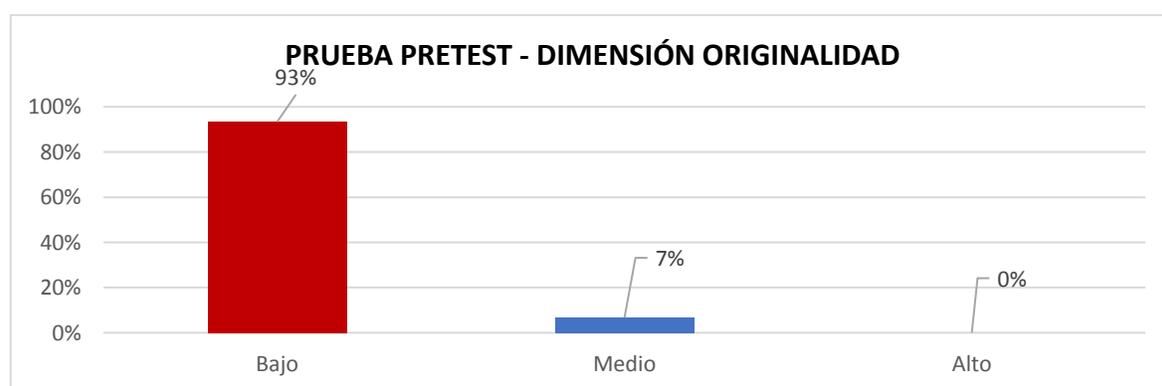


Figura 3. Prueba Pre test de la Dimensión Originalidad

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

INTERPRETACIÓN

De los resultados de la tabla y figura se puede claramente observar que un 93% de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca mostraron tener la característica de la dimensión de originalidad muy baja, mientras que solo un 7% de ellos mostraron una originalidad media y ninguno de los niños mostró un alto nivel de originalidad.

Los resultados muestran que los niños no tienen la capacidad de producir ideas nuevas que estén alejadas de la realidad, es decir ideas nuevas y creativas

Tabla 10

Valores Obtenidos para la Dimensión Originalidad - Post-test

NIVEL	f	%
Bajo	0	0%
Medio	6	40%
Alto	9	60%
TOTAL	15	100%

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

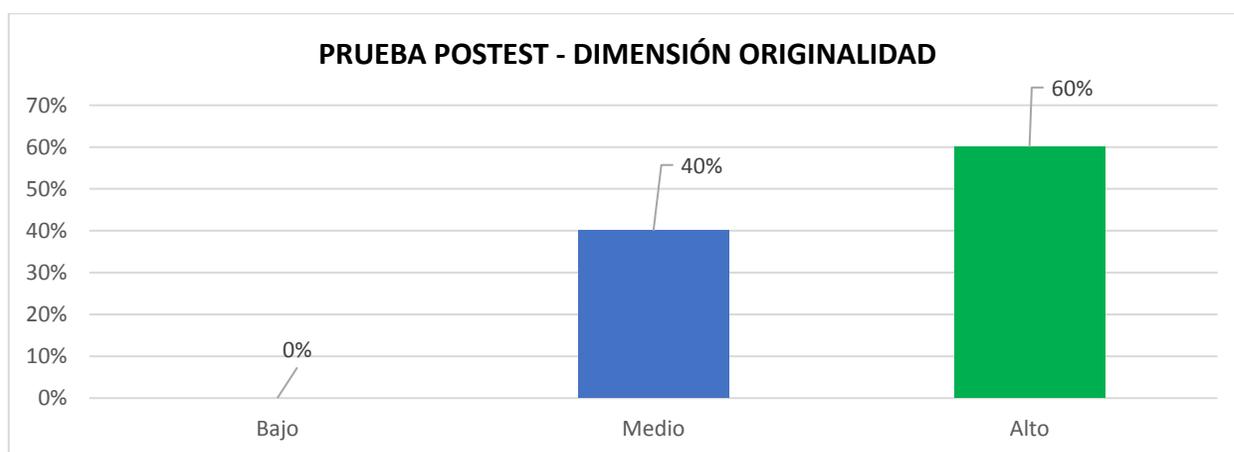


Figura 4. Prueba Post-Test de la Dimensión Originalidad

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

INTERPRETACIÓN

De los resultados de la tabla y figura, se puede observar que un 60% de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca mostraron tener una alta originalidad mientras que un 40% de ellos mostraron una originalidad media y ninguno de los niños mostró un bajo nivel de originalidad.

Podemos decir que los talleres realizados con los niños y niñas como la creación de cuentos, el juego de la oca y el juego del mimo dieron resultados positivos lo que se evidencia en la tabla y grafico anterior que se traduce en una mayor capacidad de los niños para producir ideas nuevas y creativas.

4.2.3. Componente o Dimensión Fluidez

Tabla 11

Valores Obtenidos para la Dimensión Fluidez – Pre test

NIVEL	f	%
Bajo	14	93%
Medio	1	7%
Alto	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

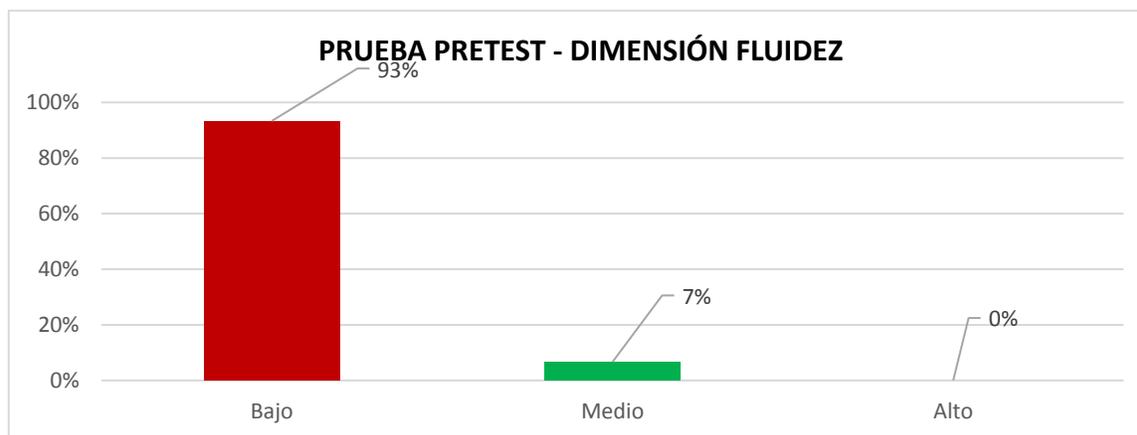


Figura 5. Prueba Pretest de la Dimensión Fluidez

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

INTERPRETACIÓN

Podemos observar en la tabla y figura que un 93% de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca mostraron tener la característica de fluidez muy baja, mientras que solo un 7% de ellos mostraron una originalidad media y ninguno de los niños mostró un alto nivel de fluidez.

Los resultados muestran que los niños en su mayoría no tienen variedad ni agilidad de pensamiento, no son capaces de afrontar diversas situaciones imprevistas; que se puede entender por su corta edad y que se puede desarrollar mediante algún estímulo.

Tabla 12

Valores Obtenidos para la Dimensión Fluidez - Post-test

NIVEL	f	%
Bajo	1	6%
Medio	4	27%
Alto	10	67%
TOTAL	15	100%

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

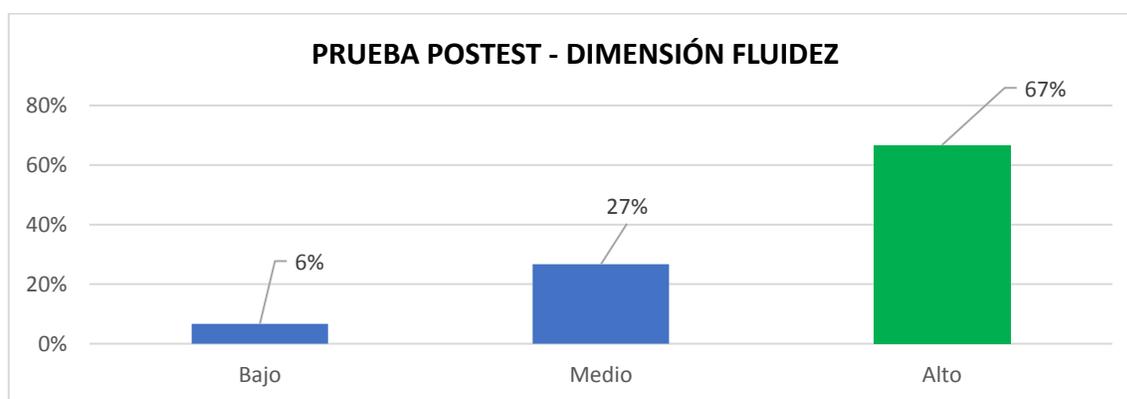


Figura 6. Prueba Post-Test de la Dimensión Fluidez

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

INTERPRETACIÓN

De los resultados de la tabla y figura, se puede observar que un 67% de los niños y niñas mostraron tener una alta fluidez mientras que un 27% de ellos mostraron una fluidez media y un 6% de los niños mostró un bajo nivel de fluidez.

Podemos decir que los talleres realizados con los niños y niñas donde practicaron el juego del Origami, las Formas Planas y el Tangram dieron resultados positivos, que permitieron desarrollar su capacidad de agilidad de pensamiento y poder afrontar situaciones nuevas y diversas.

4.2.4. Componente o Dimensión Elaboración

Tabla 13

Valores Obtenidos para la Dimensión Elaboración – Pre test

NIVEL	f	%
Bajo	15	100%
Medio	0	0%
Alto	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.2

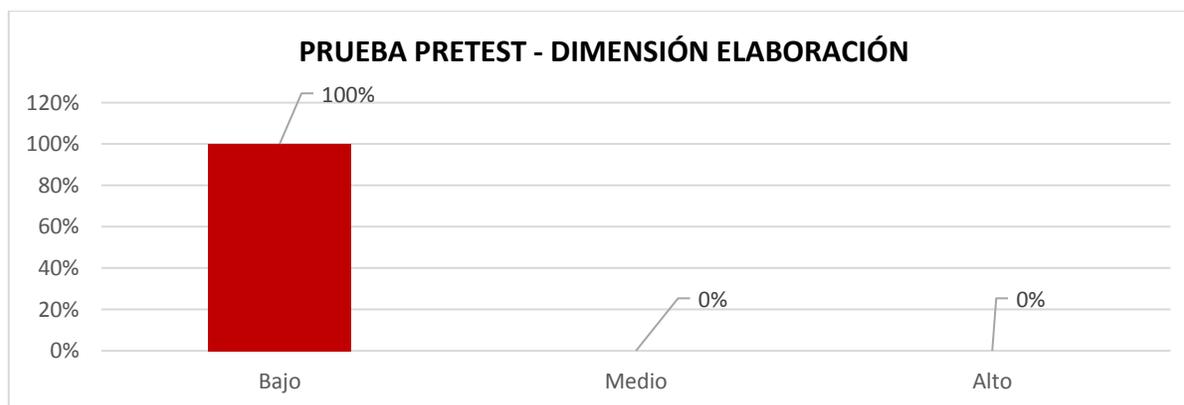


Figura 7. Prueba Pre test de la Dimensión Elaboración Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados que podemos observar en la tabla y figura un 100% de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca mostraron tener la característica de elaboración baja, estos resultados muestran que los niños no tienen la capacidad de materializar sus ideas y comunicarlas efectivamente de manera que puedan ser percibidas por su entorno.

Tabla 14

Valores Obtenidos para la Dimensión Elaboración – Post -test

NIVEL	f	%
Bajo	3	20%
Medio	12	80%
Alto	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

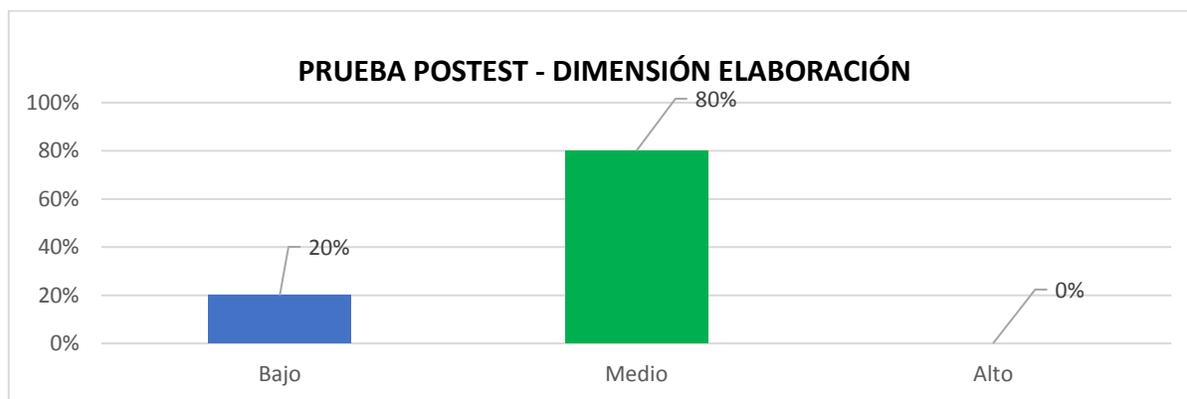


Figura 8. Prueba Post-Test de la Dimensión Elaboración

INTERPRETACIÓN

De los resultados de la tabla y figura, se puede observar que un 80% de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca mostraron tener una mediana elaboración mientras que un 20% de ellos mostraron una elaboración baja y ninguno de los niños mostró un nivel alto de elaboración.

Podemos decir que los talleres realizados con los niños y niñas donde diseñaron camisetas y el arenero creativo dieron resultados positivos llegando a desarrollar la capacidad de elaboración, es decir, los niños pudieron materializar sus ideas y comunicarlas.

4.2.5. Componente o Dimensión Flexibilidad

Tabla 15

Valores Obtenidos para la Dimensión Flexibilidad – Pre test

NIVEL	f	%
Bajo	15	100%
Medio	0	0%
Alto	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

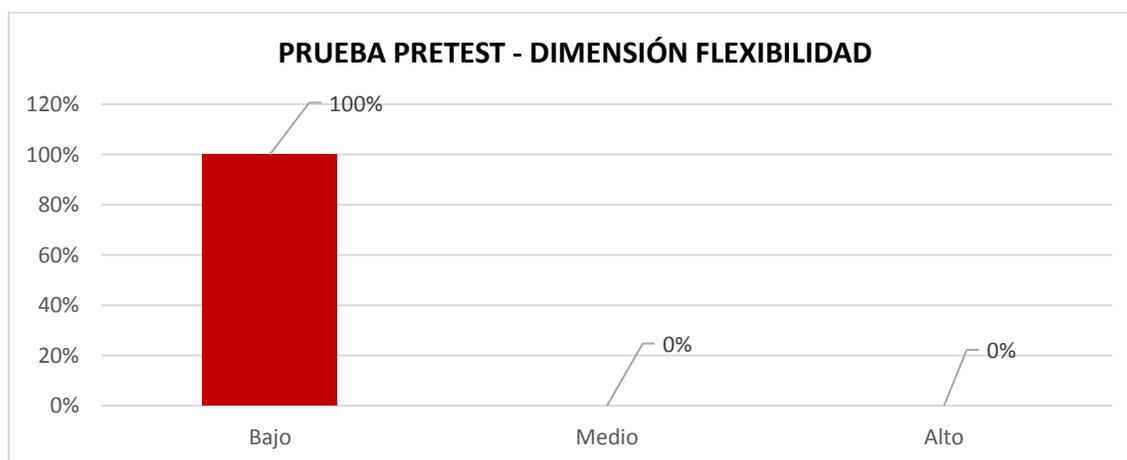


Figura 9. Prueba Pre test de la Dimensión Flexibilidad

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados que podemos observar en la tabla y figura un 100% de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca mostraron tener la característica de flexibilidad baja, estos resultados muestran que los niños no tienen la capacidad de adaptar, redefinir, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a una solución a algún problema que se presente.

Tabla 16

Valores Obtenidos para la Dimensión Flexibilidad - Post-Test

NIVEL	f	%
Bajo	4	27%
Medio	11	73%
Alto	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

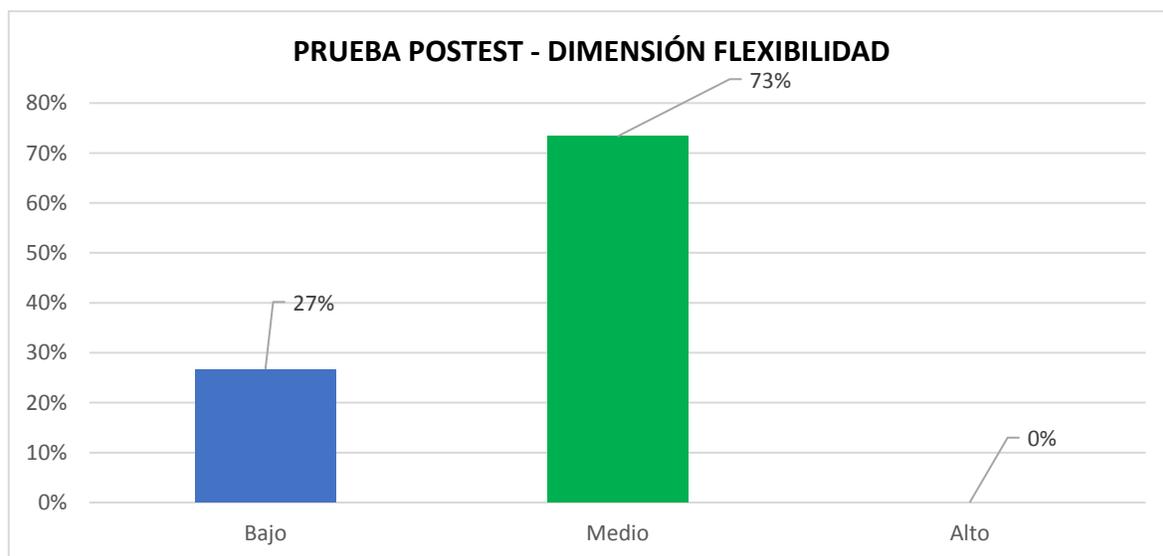


Figura 10. Prueba Post-Test de la Dimensión Flexibilidad

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

INTERPRETACIÓN

Los resultados que se muestran en la tabla y figura muestran que un 73% de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca lograron desarrollar una mediana flexibilidad mientras que un 27% de ellos mostraron una flexibilidad baja.

De acuerdo a los resultados podemos decir que el juego de roles y la técnica del garabato realizados con los niños dieron resultados positivos llegando a desarrollar la flexibilidad mayoritariamente a un nivel intermedio ya que es una característica que requiere análisis y en

algunos casos Re análisis por lo que es muy compleja y requiere de mayor trabajo, quizá por lo mismo ninguno de los niños logro alcanzar el nivel alto.

4.3. Análisis e Interpretación de Resultados

Determinar Cómo Fortalecen los Juegos Lúdicos el Desarrollo de la Creatividad

Tabla 17

Estadístico Descriptivo para la Variable Dependiente Desarrollo de la Creatividad

		APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LUDICOS	Estadístico	
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	Lúdicos	Media	9,87	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	7,88
			Límite superior	11,85
	Antes de Juegos	Media recortada al 5%	9,85	
		Mediana	10,00	
		Varianza	12,838	
		Desviación estándar	3,583	
	Después de Juego Lúdicos	Media	32,13	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	29,19
			Límite superior	35,08
		Media recortada al 5%	32,37	
		Mediana	34,00	
		Varianza	28,267	
	Desviación estándar	5,317		

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS v.26

Antes de la aplicación de los Juegos Lúdicos se observó que los niños de 5 años de la I.E.I N° 56107 de Yanaoca tenían en promedio 9,87 con una desviación de 3,583 en la creatividad.

Al 95% de intervalo de confianza antes de la aplicación de los Juegos Lúdicos los niños presentan una creatividad mínima de 7,88 y máximo de 11,85.

Después de la aplicación de los Juegos Lúdicos la creatividad tiene un promedio de 32,13 con una desviación de 5,317 y al 95% de intervalo de confianza los niños de 5 años de la I.E.I N° 56107 de Yanaoca presentan una creatividad mínima de 29,19 y máxima de 35,08.

Para evaluar el efecto de la aplicación de los Juegos Lúdicos en el desarrollo de la creatividad se aplica la prueba T-student.

Tabla 18

Estadístico t-student para la Variable Dependiente Desarrollo de la Creatividad

		Prueba t para la igualdad de medias			
		Sig.(bilateral)	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
				Inferior	Superior
Desarrollo de la creatividad	Se asumen varianzas iguales	,000	1,655	-25,658	-18,876
	No se asumen varianzas iguales	,000	1,655	-25,679	-18,854

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

Contrastación de Hipótesis

Hipótesis General: Los juegos lúdicos fortalecen significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Hipótesis estadística:

H_0 : Los juegos lúdicos no fortalecen significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

H_a : Los juegos lúdicos fortalecen significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Criterio: Si $p = sig < 0,05$ Acepta H_a y Si $p = sig > 0,05$ acepta H_0

Como $p = sig = 0,00 < 0,05$, se acepta H_a , es decir se corrobora que los juegos lúdicos fortalecen significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

De la prueba t-student se concluye que la aplicación de juegos lúdicos presenta efecto significativo en el desarrollo de la creatividad, mejorando de 9,87 a 32,13.

Describir la contribución de los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de originalidad

Tabla 19

Estadísticos de prueba para Originalidad

		APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LUDICOS	Estadístico
Originalidad	Antes de Juegos Lúdicos	Media	2,53
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior Límite superior
			1,55
			3,51
		Media recortada al 5%	2,48
		Mediana	2,00
		Varianza	3,124
		Desviación estándar	1,767
	Después de Juegos Lúdicos	Media	9,60
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior Límite superior
			8,56
			10,64
		Media recortada al 5%	9,67
		Mediana	10,00
Varianza		3,543	
	Desviación estándar	1,882	

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

INTERPRETACIÓN

Antes de la aplicación de los Juegos Lúdicos se observa que los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca tienen una media o promedio de 2,53 con una desviación estándar de 1,767 en lo que se refiere a la dimensión originalidad. Con un intervalo de confianza del 95% los niños antes de la aplicación de los Juegos Lúdicos presentaron una originalidad mínima de 1,55 y máximo de 3,51.

Después de la aplicación de los Juegos Lúdicos los niños desarrollaron la originalidad en un promedio de 9,60 con una desviación de 1,882 y el 95% de los niños presentan una originalidad mínima de 8,56 y máxima de 10,64.

Para evaluar el efecto de la aplicación de los Juegos Lúdicos en el desarrollo de la originalidad se aplica la prueba T-student.

Estadístico t-student para la Dimensión Originalidad

Tabla 20

Estadístico t-student para la Dimensión Originalidad

		Prueba t para la igualdad de medias			
		Sig. (bilateral)	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
				Inferior	Superior
Originalidad	Se asumen varianzas iguales	,000	,667	-8,432	-5,701
	No se asumen varianzas iguales	,000	,667	-8,433	-5,701

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

Contrastación de Hipótesis

Hipótesis Específica 1: Los juegos lúdicos contribuyen positivamente el desarrollo de la dimensión de originalidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco- 2021

Hipótesis estadística

H₀ Los juegos lúdicos no contribuyen positivamente en el desarrollo de la dimensión de originalidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

H_a: Los juegos lúdicos contribuyen positivamente en el desarrollo de la dimensión originalidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Criterio: Si $p=sig<0,05$ Acepta H_a y Si $p=sig>0,05$ acepta H_o

Como $p=sig=0,00<0,05$, se acepta H_a , es decir, se corrobora que. Los juegos lúdicos contribuyen positivamente el desarrollo de la dimensión de originalidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco- 2021

De la prueba estadística t-student se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos presenta efecto significativo o mejora en el desarrollo de la originalidad, mejorando de 2,53 en el pre test a 9,60 en el post test.

Identificar como permiten los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de fluidez

Tabla 21

Estadístico Descriptivo para la Dimensión Fluidez

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LUDICOS			Estadístico	
Fluidez	Antes de Juegos Lúdicos	Media	2,40	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,36
			Límite superior	3,44
		Media recortada al 5%		2,33
		Mediana		2,00
		Varianza		3,543
		Desviación estándar		1,882
	Juegos de Después Lúdicos	Media	9,73	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	8,12
			Límite superior	11,35
		Media recortada al 5%		10,04
		Mediana		10,00
		Varianza		8,495
		Desviación estándar		2,915

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

Antes de la aplicación de los Juegos Lúdicos se observó que los niños de 5 años de la I.E.I N° 56107 de Yanaoca tenían en promedio 2,40 con una desviación de 1,882 en la fluidez.

Con un intervalo de confianza del 95% los niños antes de la aplicación de los Juegos Lúdicos presentan una fluidez mínima de 1,36 y máxima de 3,44.

Después de la aplicación de los Juegos Lúdicos la fluidez tiene un promedio de 9,73 con una desviación de 2,915 y al 95% de intervalo de confianza los niños presentan una fluidez mínima de 8,12 y máxima de 11,35.

Para evaluar el efecto de la aplicación de los Juegos Lúdicos en la fluidez se aplica la prueba T-Student

Tabla 22

Estadístico t-student para la Dimensión Fluidez

		prueba t para la igualdad de medias			
		Sig. (bilateral)	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
				Inferior	Superior
Fluidez	Se asumen varianzas iguales	,000	,896	-9,168	-5,498
	No se asumen varianzas iguales	,000	,896	-9,182	-5,484

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

Contrastación de Hipótesis

Hipótesis Específica 3: Los juegos lúdicos permiten sustantivamente el desarrollo de la dimensión de fluidez de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Hipótesis estadística

H₀: Los juegos lúdicos no permiten sustantivamente el desarrollo de la dimensión de fluidez de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

H_a: Los juegos lúdicos permiten sustantivamente el desarrollo de la dimensión de fluidez de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Criterio: Si $p = sig < 0,05$ Acepta *Ha* y Si $p = sig > 0,05$ acepta *Ho*

Como $p = sig = 0,00 < 0,05$, se acepta H_a , es decir se corrobora que los juegos lúdicos permiten sustantivamente el desarrollo de la dimensión de fluidez de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

De la prueba t-student se concluye que la aplicación de juegos lúdicos presenta efecto significativo en el desarrollo de la fluidez, mejorando de 2,40 a 9,73.

Explicar Cómo Mejoran los Juegos Lúdicos en el Desarrollo de la Dimensión de Elaboración

Tabla 23

Estadístico Descriptivo para la Dimensión Elaboración

		APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LUDICOS	Estadístico	
Elaboración	Antes de Juegos Lúdicos	Media	2,40	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,45
			Límite superior	3,35
			Media recortada al 5%	2,44
			Mediana	2,00
			Varianza	2,971
			Desviación estándar	1,724
		Después de Juegos Lúdicos	Media	6,67
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	5,59
			Límite superior	7,75
			Media recortada al 5%	6,85
			Mediana	8,00
			Varianza	3,810
			Desviación estándar	1,952

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

Antes de la aplicación de los Juegos Lúdicos se observó que los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca tenían en promedio 2,40 con una desviación de 1,724 en la elaboración. Con un intervalo de confianza del 95% los niños antes de la aplicación de los Juegos Lúdicos presentan una elaboración mínima de 1,45 y máximo de 3,35.

Después de la aplicación de los Juegos Lúdicos la elaboración tiene un promedio de 6,67 con una desviación de 1,952. Con un intervalo de confianza del 95% los niños presentan una elaboración mínima de 5,59 y máxima de 7,75. Para evaluar el efecto de la aplicación de los Juegos Lúdicos en la elaboración se aplica la prueba T-student

Tabla 24

Estadístico t-student para la Dimensión Elaboración

		prueba t para la igualdad de medias			
		Sig. (bilateral)	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
				Inferior	Superior
Elaboración	Se asumen varianzas iguales	,000	,672	-5,644	-2,889
	No se asumen varianzas iguales	,000	,672	-5,645	-2,888

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

Contrastación de Hipótesis

Hipótesis Específica 2: Los juegos lúdicos mejoran afirmativamente el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Hipótesis estadística

H₀: Los juegos lúdicos no mejoran afirmativamente el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

H_a: Los juegos lúdicos mejoran afirmativamente el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Criterio: Si $p = sig < 0,05$ Acepta H_a y Si $p = sig > 0,05$ acepta H_0

Como $p = sig = 0,00 < 0,05$, se acepta H_a , es decir se corrobora que los juegos lúdicos mejoran afirmativamente el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

De la prueba t-student se concluye que la aplicación de juegos lúdicos presenta efecto significativo en el desarrollo de la elaboración, mejorando de 2,40 a 6,67.

Exponer de Manera Coadyuvan los Juegos Lúdicos en el Desarrollo de la Dimensión de Flexibilidad

Tabla 25

Estadístico Descriptivo para la Dimensión Flexibilidad

		APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LUDICOS		Estadístico
Flexibilidad	Antes de Juegos Lúdicos	Media		2,53
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,88
			Límite superior	3,19
		Media recortada al 5%		2,59
		Mediana		2,00
		Varianza		1,410
		Desviación estándar		1,187
	Después de Juegos Lúdicos	Media		6,13
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,92
			Límite superior	7,35
		Media recortada al 5%		6,26
		Mediana		6,00
		Varianza		4,838
		Desviación estándar		2,200

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

Antes de la aplicación de los Juegos Lúdicos se observó que los niños y niñas tenían en promedio 2,53 con una desviación de 1,187 en la flexibilidad.

Al 95% de intervalo de confianza los niños antes de la aplicación de los Juegos Lúdicos presentan una flexibilidad mínima de 1,88 y máximo de 3,19.

Después de la aplicación de los Juegos Lúdicos la flexibilidad tiene un promedio de 6,13 con una desviación de 2,200 y al 95% de intervalo de confianza los niños y niñas presentan una flexibilidad mínima de 4,92 y máxima de 7,35.

Para evaluar el efecto de la aplicación de los Juegos Lúdicos en la flexibilidad se aplica la prueba T-Student

Tabla 26

Estadístico t-student para la Dimensión Flexibilidad

		prueba t para la igualdad de medias			
		Sig. (bilateral)	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
				Inferior	Superior
Flexibilidad	Se asumen varianzas iguales	,000	,645	-4,922	-2,278
	No se asumen varianzas iguales	,000	,645	-4,940	-2,260

Fuente: Resultados Obtenidos del Software Estadístico SPSS v.26

Contrastación de Hipótesis

Hipótesis Específica 4: Los juegos lúdicos coadyuvan verdaderamente el desarrollo de la dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Hipótesis estadística

H₀: Los juegos lúdicos no coadyuvan verdaderamente el desarrollo de la dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

H_a: Los juegos lúdicos coadyuvan verdaderamente el desarrollo de la dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Criterio: Si $p = sig < 0,05$ Acepta Ha y Si $p = sig > 0,05$ acepta H₀

Como $p = sig = 0,00 < 0,05$, se acepta H_a , es decir se corrobora que los juegos lúdicos coadyuvan verdaderamente el desarrollo de la dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

De la prueba t-student se concluye que la aplicación de juegos lúdicos presenta efecto significativo en el desarrollo de la fluidez, mejorando de 2,53 a 6,1

Discusión de Resultados

- Como objetivo general se consideró determinar cómo fortalecen los juegos lúdicos en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Los resultados obtenidos en la tabla 20 muestran claramente la diferencia entre lo obtenido en el pre test donde se obtuvo una puntuación media de 9,87 sobre 40 y el post test donde los niños obtuvieron una puntuación media de 32,13 sobre 40, así mismo, en la figura 2 (Post test) se puede apreciar los resultados con 80% en el nivel alto de desarrollo de la creatividad lo que obviamente evidencia una notable mejora en la creatividad de los niños.

Estos resultados de nuestra investigación son muy parecidos a los resultados obtenidos por Chacón & Pissani (2017). Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial; donde concluyen lo siguiente: El nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María”– Chiclayo, después de la aplicación de las estrategias didáctico-lúdicas a través del post test demuestran que en el grupo experimental la mayoría, 82% alcanzó el nivel alto mientras que en el grupo control la mayoría de los alumnos continúan en el nivel bajo y muy bajo, 35 y 30% respectivamente; además, según Gallardo & Gallardo (2018) “el juego es un modo de interactuar con la realidad, que está determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; y considera que es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional”. Por todo lo considerado, podemos afirmar que los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la creatividad.

- Como uno de los objetivos específicos tenemos describir la contribución de los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de originalidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

De la prueba estadística t-student se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos presenta efecto significativo o mejora en el desarrollo de la originalidad, mejorando de 2,53 en el pre test a 9,60 en el post test de los niños de 5 años de la I.E.I.

N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021. Estos resultados de nuestra investigación son muy parecidos a los resultados obtenidos por (Flores Q., 2018). Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 194 corazón de Jesús del Distrito de Acora en el año 2018. (licenciada en educación inicial, Universidad Nacional del Altiplano Católica los Ángeles, Puno, Perú). Se llegó a la conclusión de los resultados en el cumplimiento de dichos objetivos basados en la Creatividad, se dio a conocer que el nivel de originalidad, se demuestra. El mayor porcentaje, 51.4% de un total de treinta y siete niños, representado por 19 niños obtienen puntuaciones que recaen entre los valores 8 – 15, lo cual indica que estos niños presentan un nivel de originalidad “*Medio*”, cumpliendo con los Ítems del Test, porque los niños piensan cosas originales y novedosas solo se quedan y adaptan lo ya conocido.

- Como uno de los objetivos específicos tenemos identificar como permiten los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de fluidez de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021. Los resultados obtenidos en de la prueba t-student se concluye que la aplicación de juegos lúdicos presenta efecto significativo en el desarrollo de la fluidez, mejorando de 2,40 en el pre test a 9,73 en el post test de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Estos resultados de nuestra investigación son muy parecidos a los resultados obtenidos en (Tuni & Ccayahualpa, 2017). El juego y su influencia en su aprendizaje en estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis, Cusco (Para obtener el título profesional de segunda especialidad en Educación Inicial, Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa-Perú). Con este estudio se demuestra que en la primera fase de la vida de cualquier persona es la infancia y que se caracteriza por la formación global e integral el niño y que se caracteriza por la formación global e integral del niño y que a través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

- Como uno de los objetivos específicos tenemos explicar cómo mejoran los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021. De la prueba t-student se concluye que la aplicación de juegos lúdicos presenta efecto significativo en el desarrollo de la

elaboración, mejorando de 2,40 en el pre test a 6,67 en el post test de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.

Estos resultados de nuestra investigación son muy parecidos a los resultados obtenidos en **Acosta, E.** (2018). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la unidad educativa Augusto Nicolás Martínez (tesis de grado Maestría en innovación y liderazgo educativo, Universidad tecnológica Indoamérica, Ambato, Ecuador). Tomando en cuenta que este problema detectado trasciende en los años posteriores y se evidencia que los estudiantes no presentar trabajos originales producto de su propia iniciativa, muestran dificultad al plasmar de forma creativa sus ideas, o al representar por medio de su expresión corporal, lingüística, grafica sus emociones y sentimientos por lo tanto es necesario explotarla creatividad en todas sus dimensiones sabiendo que el aprendizaje a esta edad es significativo y brindara la pauta en su vida escolar.

- Como uno de los objetivos específicos tenemos exponer la manera en que coadyuvan los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107, Yanaoca, Canas, Cusco - 2021. De la prueba t-student se concluye que la aplicación de juegos lúdicos presenta efecto significativo en el desarrollo de la flexibilidad, mejorando de 2,53 en el pre test a 6,13 en el post test de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021. Estos resultados de nuestra investigación son muy parecidos a los resultados obtenidos en (Flores Q., 2018). Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 194 corazón de Jesús del Distrito de Acora en el año 2018. (licenciada en educación inicial, Universidad Nacional del Altiplano Católica los Ángeles, Puno, Perú). Se llegó a la conclusión de los resultados cumpliendo con los objetivos basados en la creatividad que, se determinó en el nivel de flexibilidad adaptando a diferentes tipos de contextos, adquiera la habilidad para la toma de decisiones se observa. El mayor porcentaje, 75.7% de un total de treinta y siete niños, representado por 28 niños obtienen puntuaciones que recaen entre los valores 6 – 12, lo cual indica que estos niños presentan un nivel de flexibilidad **“Medio”**. Cumpliendo en determinar dicho nivel, basados en la observación, porque los niños se adaptan a los diferentes contextos.

CONCLUSIONES

- Primera** En la prueba de **pre test** se encontró con una creatividad de; 80 % en el nivel **bajo**, un 20 % en el nivel **medio** y 0% en el nivel **alto**; en la prueba de **post test** se encontró que el 80 % lograron obtener el nivel **alto**, un 20% en el nivel **medio** y un 0% en un nivel **bajo**; por consiguiente, se corrobora que los juegos lúdicos permiten significativamente el desarrollo de la creatividad.
- Segunda** En la prueba de **pre test** de la dimensión de la originalidad; el 93 % en el nivel **bajo**, un 7 % en el nivel **medio** y 0% en el nivel **alto**; en la prueba de **post test** se encontró que el 60 % lograron obtener el nivel **alto**, un 40% en el nivel **medio** y un 0% en un nivel **bajo**; por consiguiente, se corrobora que los juegos lúdicos contribuyen positivamente el desarrollo de la dimensión de originalidad.
- Tercera** En la prueba de **pre test** de la dimensión de la fluidez; el 93 % en el nivel **bajo**, un 7 % en el nivel **medio** y 0% en el nivel **alto**; en la prueba de **post test** se encontró que el 67 % lograron obtener el nivel **alto**, un 27% en el nivel **medio** y un 0% en un nivel **bajo**; por consiguiente, se corrobora que los juegos lúdicos fortalecen sustantivamente el desarrollo de la dimensión de fluidez.
- Cuarta** En la prueba de **pre test** de la dimensión de la elaboración el 100 % en el nivel **bajo**, un 0 % en el nivel **medio** y 0% en el nivel **alto**; en la prueba de **post test** se encontró que el 20 % lograron obtener el nivel **alto**, un 80% en el nivel **medio** y un 0% en un nivel **bajo**; por consiguiente, se corrobora que los juegos lúdicos permiten mejorar afirmativamente el desarrollo de la dimensión de elaboración.
- Quinta** En la prueba de **pre test** de la dimensión de la flexibilidad el 100 % en el nivel **bajo**, un 0 % en el nivel **medio** y 0% en el nivel **alto**; en la prueba de **post test** se encontró que el 0 % lograron obtener el nivel **alto**, un 73% en el nivel **medio** y un 27% en un nivel **bajo**; por consiguiente, se corrobora que los juegos lúdicos coadyuvan verdaderamente el desarrollo de la dimensión de flexibilidad.

RECOMENDACIONES

- Primera** Se recomienda a los profesores y profesoras del nivel inicial de la institución educativa que promueva talleres o actividades para desarrollar las dimensiones de la creatividad principalmente incrementar el que hacer educativo
- Segunda** Se recomienda fomentar la dimensión de la originalidad dado que es importante promover que el niño razone, critique constructivamente juegos nuevos y originales que les ayude a buscar nuevas formas de solución a un obstáculo o problema.
- Tercera** Se recomienda que promuevan más el desarrollo de la dimensión de la fluidez, ya que, adaptando, recogiendo y escuchando la variedad de pensamiento de los niños y niñas para lograr un aprendizaje significativo
- Cuarta** Se recomienda que los profesores y profesoras adapten su forma de trabajar, su didáctica de trabajar en diferentes contextos y los niños puedan desarrollar plenamente su aprendizaje
- Quinta** Se recomienda a los padres de familia dedicar más tiempo a sus hijos en las actividades escolares estar sumamente pendientes, colaborar con enviándoles a sus hijos, ya que, las actividades que realizan en la institución para el beneficio de ellos.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, É. (2018). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años en la unidad educativa Augusto Nicolás Martínez. (*Tesis Posgrado*). Universidad Tecnológica Indoamérica, Amabato, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/885/1/Trabajo%20de%20Titulaci%203%b3n%20Erika%20Acosta.pdf>
- Afanador, S. (6 de noviembre de 2017). *Juegos lúdicos*. Obtenido de Educación física: https://www.google.com/search?q=el+juego+ludico&tbs=cdr:1,cd_min:2015,cd_max:2021&sxsrf=ALeKk030OIM_bThByiACoWZEi7WrYZh-hw:1618528013024&ei=Dcd4YM56rojBuQ-o_YLADA&start=20&sa=N&ved=2ahUKEwiOtZnaroHwAhUuRDABHai-AMg4ChDw0wN6BAgBEEw&biw=1745&bih=852
- Ayala, K., & Ortiz, L. (2019). Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo del subnivel elemental. Guía de actividades. (*Tesis pregrado*). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45953/1/BFILO-PD-LP1-17-504%20AYALA%20-%20ORTIZ.pdf>
- Bernabéu, N., & Goldstein, A. (2008). *Creatividad y Aprendizaje, el Juego como Herramienta Pedagógica*. Madrid: NARCEA S.A. DE EDICIONES. Obtenido de http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2018/09/Creatividad-y-aprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf
- Berrospi M., M. C. (2018). *Nivel de la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa inicial los amiguitos*. Lima.
- Canahuire, A., Endara, F., & Morante, E. (2015). *¿Como hacer la tesis universitaria?* Cusco: Colorgraf S.R.L.
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.

- Castellanos, L. (2017). Metodología de la Investigación. *Técnica de observación*, 2.
- Cepal-Unesco. (2020). *La educación en tiempos de pandemia de covid-19*.
- Chacón, S., & Pissani, L. (2017). Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial. (*Tesis Pregrado*). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú. Obtenido de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1003/BC-TES-5767.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Chaves, A., Peñalva, S., & Rodas, L. (2018). *Aprendizaje lúdico: Los videojuegos*. España: Ediciones Egregius.
- Chavez Mattos, L. K. (2020). *La dramatización como estrategia de aprendizaje para desarrollar la expresión artística en los niños de 3 años de la institución educativa particular san Vicente de Paul*. Chimbote.
- Corso, R., & Schwartz, I. (2015). Entornos de la primera infancia. *Diseño de aulas afectivas*, 1-7.
- Couñago, A. (2020). test de Torrance. *eres mamá*, 1-3.
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2016). Desarrollo de la creatividad infantil. *Temas para la educación*, 1-6.
- Flores Q., W. (2018). *Los niveles de la creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial n° 194 corazón de Jesús del distrito de acora*. Puno.
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (junio de 2018). Teorías sobre el Juego y su Importancia como Recurso Educativo para el Desarrollo Integral Infantil. *Revista Educativa Hekademos*(24), 41-51. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gillera A., L. (2011). *La anatomía de la creatividad*. Madrid: escuela superior de disseny esdi.

- González, M., & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. Ecuador.
- Guilera A, L. (2011). *Anatomía de la Creatividad*. Barcelona: FUNDIT-Escuela Superior de Disseny ESDi. Obtenido de <https://esdi.es/wp-content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill Educación.
- Jiménez, C. A. (2005). *La Inteligencia Lúdica, Juego y Neuropedagogía en Tiempos de Transformación*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio. Obtenido de <https://huum.info/doc-viewer>
- Lee, X., López, R., Mejía, V., & Saavedra, M. (agosto de 2018). *Glosario preliminar*. Obtenido de med.uchile.cl: <https://decsa.med.uchile.cl/wp-content/uploads/Glosario-Preliminar-Grupo-Pensamiento.pdf>
- Leguia Quiñones, N. R. (2022). *Comprensión lectora y expresión oral en niños del nivel inicial de la institución educativa N° 30160*. Trujillo.
- Litania, V., & Olivera, J. (2018). El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Pachanta, Distrito de Ocongate, Quispicanchi-Cusco. (*Tesis posgrado*). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5980/EDSvical.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Merchan, G., & Navarro, E. (2015). Influencia del Juego en el Desarrollo de la Creatividad de los Niños y Niñas de 3 a 4 años. (*Tesis Pregrado*). Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.

Pablo. (2020). El taller de Animación sociocultural. *el taller como recurso educativo*, 1-5.

Paredes, J. (2017). *Juego, juego soy*. España: Publicaciones Digitales.

PLEIQ. (25 de enero de 2019). *Diferencias entre los Juegos y las Actividades Lúdicas, según las nuevas BCEP 2018*. Obtenido de pleiq.com: <https://blog.pleiq.com/conoce-la-diferencia-que-hay-entre-los-juegos-y-las-actividades-ludicas-segun-las-nuevas-bcep-2018/>

Ponce, M. (2016). *Juego, libertad y educación*. Santiago de Chile: Ediciones de la Juni.

Quispe Ranilla, M. A. (2018). *Convivencia escolar en niños de 5 años de la IEI. retoñitos de la virgen de Guadalupe*. Lima.

Quispe B., A. (2021). *JUEGOS LUDICOS*. PERU.

Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 307-312. Obtenido de <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-307.pdf>

Sosa Balbín, M. (2016). Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014. (*Tesis pregrado*). Universidad Católica de los Ángeles Chimbote, Piura, Perú. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/430/PROGRAMA_ENFOQUE_COLABORATIVO_SOSA_BALBIN_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tipiani Vidal, D. Y. (2017). *Expresión corporal y la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I 022 semillitas del futuro*. Lima.

Tonucci, F. (2022). 28 de mayo. *Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa*, 1-4.

Torrejón, M. (2018). Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas. (*Tesis posgrado*). Universidad César Vallejo,

Chiclayo, Perú. Obtenido de
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30190/Torrejon_CM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Trigo, E. (1999). *Creatividad y Motricidad*. Zaragoza: INDE Publicaciones.

Tuni Q., A., y Ccallahuallpa T., N. (2017). *psicomocifadda den la njnevn*. Perú.

Tuni, L., & Ccayahuallpa, E. (2017). El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco. (*Tesis pregrado*). Universidad de San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vila, J. A. (04 de julio de 2021). Cuando los Juegos Tomaban las Calles del Barrio. *El peruano*, pág. 2.

Vilches, F., & olivera, G. (2018). *El juego en el desarrollo de la creatividad*. Lambayeque.

ANEXOS

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
Juegos lúdicos	Según Gallardo y Gallardo (2018), El juego es el modo de interactuar con la realidad, que está determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; y considera que es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional.	Expresión artística	Actividades lúdicas
		Expresión corporal y motricidad	
		Comprensión y expresión del lenguaje	
		Relaciones con el entorno	
Creatividad	Trigo (1999) alega que la creatividad es una capacidad humana que todo el mundo posee en mayor o menor medida, es un potencial susceptible de desarrollo y está integrado con el resto de habilidades del pensamiento.	Originalidad	Completa el dibujo con base en la figura
		Elaboración	En relación al dibujo completa otros elementos
		Fluidez	Agrega detalles al dibujo dado
		Flexibilidad	Adorna el dibujo como más le guste.

Matriz de consistencia

TITULO: LOS JUEGOS LUDICOS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 56107 YANAOCA, CANAS, CUSCO-2021						
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	MÉTODO
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Juegos lúdicos	Expresión artística Expresión corporal Relaciones con el entorno Comprensión y expresión del lenguaje.	Actividades lúdicas	Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativa Diseño: Pre experimental Población y muestra: 15 niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N.º 56107 Técnicas: Talleres de juego lúdico Herramientas: test de Torrance
¿En qué medida fortalecen los juegos lúdicos en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021?	Determinar cómo fortalecen los juegos lúdicos en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.	Los juegos lúdicos fortalecen significativamente el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la IE Integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021				
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas				
¿En qué medida contribuyen los juegos lúdicos el desarrollo de la dimensión de la originalidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021?	Describir la contribución de los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de originalidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021.	Los juegos lúdicos contribuyen positivamente en el desarrollo de la dimensión de originalidad de los niños de 5 años de la I.E. Integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021				

¿En qué medida permiten los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de fluidez de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021?	Identificar cómo permiten los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de fluidez de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021.	Los juegos lúdicos permiten sustantivamente el desarrollo de la dimensión de fluidez de los niños de 5 años de la I.E. Integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021
¿En qué medida mejoran los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021?	Explicar cómo mejoran los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco - 2021.	Los juegos lúdicos mejoran afirmativamente el desarrollo de la dimensión de elaboración de los niños y de 5 años de la I.E. Integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas, Cusco – 2021
¿De qué modo coadyuvan los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107, Yanaoca, Canas, Cusco - 2021?	Exponer de qué manera coadyuvan los juegos lúdicos en el desarrollo de la dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 56107, Yanaoca, Canas, Cusco - 2021.	Los juegos lúdicos coadyuvan verdaderamente en el desarrollo de dimensión de flexibilidad de los niños de 5 años de la I.E. integrado N° 56107, Yanaoca, Canas – Cusco, 2021

Creatividad

Originalidad	Completa el dibujo con base en la figura
Elaboración	En relación al dibujo completa otros elementos
Fluidez	Agrega detalles al dibujo dado
Flexibilidad	Adorna el dibujo como más le guste

INSTRUMENTO DE APLICACIÓN

TEST APLICADO A 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 56107

APELLIDOS Y NOMBRES DEL NIÑO(A):

RESPONSABLE:

FECHA: EDAD:

JUEGOS	ITEM A EVALUAR	SI	NO
Creando cuentos	1. ¿Relata cuentos a partir de imágenes?		
	2. ¿Añade palabras, hechos, sucesos nuevos en el cuento?		
Juego de la oca creativa	3. ¿Realiza movimientos a partir del juego?		
	4. ¿Propone la consigna que se pondría en el juego?		
3 Jugando al mimo y adivinando	5. ¿Representa mediante gestos las diferentes imágenes? a. Silueta de animales		
	6. ¿Aplica nuevas maneras de adivinar los gestos del mimo?		
4 Diseñando camisetas coloridas	7. ¿Colorea de manera espontánea la camiseta utilizando crayones, pintura, plumones?		
	8. ¿Propone diseños nuevos según su imaginación para decorar camisetas?		
5 Arenero creativo	9. ¿Diseña en el arenero alguna, imagen u objeto?		
	10. ¿Dibuja utilizando los pies para crear imágenes según?		
Jugando con el origami	11. ¿Diseña con hojas de color el origami que le gusta?		
	12. ¿Forma figuras según su imaginación?		
7 Formas planas	13. ¿Diseña composiciones innovadoras con las formas planas?		
	14. ¿Forma imágenes según su imaginación?		

8 Me divierto creando figuras con el tangram	15. ¿Logra formar una imagen utilizando todas las piezas del tangram?		
	16. ¿Crea nuevas imágenes utilizando el tangram?		
9 Juegos de roles	17. ¿Expresa la vivencia de un personaje y su rol en su vida diaria		
	18. ¿Adapta los materiales que tienen en aula para simbolizar su rol?		
10 Me divierto con la técnica del garabato	19. ¿Traza de manera libre y espontánea utilizando la técnica del garabato?		
	20. ¿Observa, ubica y pinta la imagen dentro del garabato?		
21. PUNTAJE TOTAL			

RESULTADOS DE PRE TEST

CREATIVIDAD

DIMENSION- ORIGINALIDAD		SI	NO
1 Creando cuentos	1. ¿Relata cuentos a partir de imágenes?	32	113
	2. ¿Añade palabras, hechos, sucesos nuevos en el cuento?	11	114
2 Juego de la oca creativa	3. ¿Realiza movimientos a partir del juego?	44	111
	4. ¿Propone la consigna que se pondría en el juego?	55	110
3 Jugando al mimo y adivinando	22. ¿Representa mediante gestos las diferentes imágenes?	66	99
	5. Silueta de animales		
	6. ¿Aplica nuevas maneras de adivinar los gestos del mimo?	33	112

DIMENSION- ELABORACIÓN		SI	NO
4 Diseñando camisetas coloridas	7. ¿Colorea de manera espontánea la camiseta utilizando crayones, pintura, plumones?	9	6
	8. ¿Propone diseños nuevos según su imaginación para decorar camisetas?	3	12
5 Arenero creativo	9. ¿Diseña en el arenero alguna, imagen u objeto?	7	8
	10. ¿Dibuja utilizando los pies para crear imágenes según?	8	7

DIMENSION- FLUIDEZ		SI	NO
6 Jugando con el origami	11. ¿Diseña con hojas de color el origami que le gusta?	6	9
	12. ¿Forma figuras según su imaginación?	2	13
7 Formas planas	13. ¿Diseña composiciones innovadoras con las formas planas?	4	11
	14. ¿Forma imágenes según su imaginación?	7	8
8 Me divierto creando figuras con el tangram	15. ¿Logra formar una imagen utilizando todas las piezas del tangram?	5	10
	16. ¿Crea nuevas imágenes utilizando el tangram?	4	11

DIMENSION- FLEXIBILIDAD**SI****NO**

9 Juegos de roles	17. ¿Expresa la vivencia de un personaje y su rol en su vida diaria	10	5
	18. ¿Adapta los materiales que tienen en aula para simbolizar su rol?	4	11
10 Me divierto con la técnica del garabato	19. ¿Traza de manera libre y espontánea utilizando la técnica del garabato?	7	8
	20. ¿Observa, ubica y pinta la imagen dentro del garabato?	2	13

RESULTADOS DE POST TEST

CREATIVIDAD

DIMENSION- ORIGINALIDAD

		SI	NO
1 Creando cuentos	21. ¿Relata cuentos a partir de imágenes?	15	0
	22. ¿Añade palabras, hechos, sucesos nuevos en el cuento?	15	0
2 Juego de la oca creativa	23. ¿Realiza movimientos a partir del juego?	15	0
	24. ¿Propone la consigna que se pondría en el juego?	15	0
3 Jugando al mimo y adivinando	23. ¿Representa mediante gestos las diferentes imágenes?	14	1
	25. Silueta de animales		
	26. ¿Aplica nuevas maneras de adivinar los gestos del mimo?	15	0

DIMENSION- ELABORACIÓN

		SI	NO
4 Diseñando camisetas coloridas	27. ¿Colorea de manera espontánea la camiseta utilizando crayones, pintura, plumones?	15	0
	28. ¿Propone diseños nuevos según su imaginación para decorar camisetas?	15	0
5 Arenero creativo	29. ¿Diseña en el arenero alguna, imagen u objeto?	15	0
	30. ¿Dibuja utilizando los pies para crear imágenes según?	15	0

DIMENSION- FLUIDEZ

		SI	NO
6 Jugando con el origami	31. ¿Diseña con hojas de color el origami que le gusta?	14	1
	32. ¿Forma figuras según su imaginación?	15	0
7 Formas planas	33. ¿Diseña composiciones innovadoras con las formas planas?	15	0
	34. ¿Forma imágenes según su imaginación?	14	1
8 Me divierto creando figuras con el tangram	35. ¿Logra formar una imagen utilizando todas las piezas del tangram?	13	2
	36. ¿Crea nuevas imágenes utilizando el tangram?	13	2

DIMENSION- FLEXIBILIDAD**SI****NO**

9 Juegos de roles	37. ¿Expresa la vivencia de un personaje y su rol en su vida diaria	15	0
	38. ¿Adapta los materiales que tienen en aula para simbolizar su rol?	15	0
10 Me divierto con la técnica del garabato	39. ¿Traza de manera libre y espontánea utilizando la técnica del garabato?	15	0
	40. ¿Observa, ubica y pinta la imagen dentro del garabato?	14	1

TABULACIÓN DE DATOS

PRE TEST

		ORIGINALIDAD					ELABORACIÓN					FLUIDEZ					FLEXIBILIDAD								
		CREANDO CUENTOS		JUEGO DE LA OCA		JUGANDO AL NIÑO		DISEÑANDO CAMISITAS		ARRENDÓ CREATIVO		JUGAMOS CON ORIGAMI		FORMAS PLANAS		JUEGO DEL TANGRAM		JUEGO DE ROLES		TÉCNICA DEL GARABATO					
VALORACION		NOMBRE	SEXO	N°	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	
SI-2	NO-0	GABRIEL	MASCULINO	1	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	
		VICTOR	MASCULINO	2	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	
		BRENDA	FEMENINO	3	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO
		ANALUZ	FEMENINO	4	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO
		RONAL	MASCULINO	5	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	
		JOSIAS	MASCULINO	6	NO	SI	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	
		RUTH AREL	FEMENINO	7	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO
		BRILLITH	FEMENINO	8	NO	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	
		QORITKA	FEMENINO	9	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	
		LEONARDO	MASCULINO	10	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	
		RUDY YOJ	MASCULINO	11	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	
		KARELY	FEMENINO	12	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	
		NILMA	FEMENINO	13	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	
		FLORKATÉ	FEMENINO	14	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	
		FRNKLIN	MASCULINO	15	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	SI	NO	NO	

POS TES

		ORIGINALIDAD					ELABORACIÓN					FLUIDEZ					FLEXIBILIDAD						
		CREANDO CUENTOS		JUEGO DE LA OCA		JUGANDO AL NIÑO		DISEÑANDO CAMISITAS		ARRENDÓ CREATIVO		JUGAMOS CON ORIGAMI		FORMAS PLANAS		JUEGO DEL TANGRAM		JUEGO DE ROLES		TÉCNICA DEL GARABATO			
NOMBRES	SEXO	N°	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	
GABRIEL	MASCULINO	1	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	
VICTOR	MASCULINO	2	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI
BRENDA	FEMENINO	3	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO
ANALUZ	FEMENINO	4	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO
RONAL	MASCULINO	5	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO
JOSIAS	MASCULINO	6	NO	SI	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	SI
RUTH AREL	FEMENINO	7	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO
BRILLITH	FEMENINO	8	NO	NO	SI	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO
QORITKA	FEMENINO	9	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO
LEONARDO	MASCULINO	10	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO
RUDY YOJ	MASCULINO	11	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO
KARELY	FEMENINO	12	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI
NILMA	FEMENINO	13	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO
FLORKATÉ	FEMENINO	14	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI
FRNKLIN	MASCULINO	15	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	SI	NO	SI	NO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE APLICACIÓN

LA VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

En la investigación con enfoque cuantitativo, el instrumento se constituye en un elemento esencial para la recolección de información; este, permite medir las variables, las cuales surgen de los objetivos y el marco teórico. Para lograr lo anterior, estadísticamente se recomienda que las preguntas y, en general, el instrumento deba contar con validez de constructo, de confiabilidad y de contenido. Lo anterior, garantiza que los instrumentos empleados en investigaciones con enfoque cuantitativo cuenten con validez, de tal forma, que la información obtenida, realmente, sea veraz y coherente con lo medido (Pérez & Martínez, 2008).

Criterios de calificación tomado de (Pérez & Martínez, 2008)

CATEGORIA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo Nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

A cada uno de los expertos se le hizo entrega de: objetivo del estudio, parametrización de variables, objetivo de la prueba, pesos y diferencias en las dimensiones y la encuesta previamente diseñada.

La prueba aplicada Alfa de Cronbach, establece el nivel de concordancia entre un conjunto de rangos. Los rangos establecidos son de 1 a 4, donde 1 no cumple el nivel, 2 bajo nivel, 3 moderado nivel y 4 alto nivel. Estos criterios aplican para las categorías de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia. Si el valor es mayor a 0.5 (ideal cercano al valor de 1) se podía concluir que hay acuerdo entre los evaluadores.

Análisis cuantitativo con el Alfa Cronbach

	1	2	3	4	Total
SUFICIENCIA				4	4
COHERENCIA			3		3
RELEVANCIA			3		3
CLARIDAD			3		3
total			9	4	13

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado De instrucción.	Autor (es) del instrumento
APAZA LUQUE HERBERT JHON	Escuela Profesional de Educación filial Canas. UNSAAC	DOCTOR	<ul style="list-style-type: none"> • HERICA CCANSAYA CUTIRI • MARIA PAULA CCUITO SOTO
TITULO: "JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N°56107"			



FIRMA DE REVISOR
DNI. N° 40754113

LA VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

En la investigación con enfoque cuantitativo, el instrumento se constituye en un elemento esencial para la recolección de información; este, permite medir las variables, las cuales surgen de los objetivos y el marco teórico. Para lograr lo anterior, estadísticamente se recomienda que las preguntas y, en general, el instrumento deba contar con validez de constructo, de confiabilidad y de contenido. Lo anterior, garantiza que los instrumentos empleados en investigaciones con enfoque cuantitativo cuenten con validez, de tal forma, que la información obtenida, realmente, sea veraz y coherente con lo medido (Pérez & Martínez, 2008).

Criterios de calificación tomado de (Pérez & Martínez, 2008)

CATEGORIA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo Nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

A cada uno de los expertos se le hizo entrega de: objetivo del estudio, parametrización de variables, objetivo de la prueba, pesos y diferencias en las dimensiones y la encuesta previamente diseñada.

La prueba aplicada Alfa de Cronbach, establece el nivel de concordancia entre un conjunto de rangos. Los rangos establecidos son de 1 a 4, donde 1 no cumple el nivel, 2 bajo nivel, 3 moderado nivel y 4 alto nivel. Estos criterios aplican para las categorías de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia. Si el valor es mayor a 0.5 (ideal cercano al valor de 1) se podría concluir que hay acuerdo entre los evaluadores.

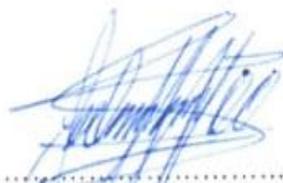
Análisis cuantitativo con el Alfa Cronbach

	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD
SUFICIENCIA			4	4
COHERENCIA		3		3
RELEVANCIA			4	4
CLARIDAD		3		3
total		6	8	14

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado De instrucción.	Autor (es) del instrumento
JULIO CESAR LIMACHI QQUESO	Escuela profesional de educación filial canas. UNSAAC	DOCTOR	<ul style="list-style-type: none"> • HERICA CCANSAYA CUTIRI • MARIA PAULA CCUITO SOTO
TITULO: "JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N°56107"			



FIRMA DE REVISOR

DNI. 23934403

LA VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

En la investigación con enfoque cuantitativo, el instrumento se constituye en un elemento esencial para la recolección de información; este, permite medir las variables, las cuales surgen de los objetivos y el marco teórico. Para lograr lo anterior, estadísticamente se recomienda que las preguntas y, en general, el instrumento deba contar con validez de constructo, de confiabilidad y de contenido. Lo anterior, garantiza que los instrumentos empleados en investigaciones con enfoque cuantitativo cuenten con validez, de tal forma, que la información obtenida, realmente, sea veraz y coherente con lo medido (Pérez & Martínez, 2008).

Criterios de calificación tomado de (Pérez & Martínez, 2008)

CATEGORIA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo Nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

A cada uno de los expertos se le hizo entrega de: objetivo del estudio, parametrización de variables, objetivo de la prueba, pesos y diferencias en las dimensiones y la encuesta previamente diseñada.

La prueba aplicada Alfa de Cronbach, establece el nivel de concordancia entre un conjunto de rangos. Los rangos establecidos son de 1 a 4, donde 1 no cumple el nivel, 2 bajo nivel, 3 moderado nivel y 4 alto nivel. Estos criterios aplican para las categorías de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia. Si el valor es mayor a 0.5 (ideal cercano al valor de 1) se podía concluir que hay acuerdo entre los evaluadores.

Análisis cuantitativo con el Alfa Cronbach

	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD
SUFICIENCIA			4	4
COHERENCIA		3		3
RELEVANCIA			4	4
CLARIDAD		3		3
total		6	8	14

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado De instrucción.	Autor (es) del instrumento
JULIO CESAR LIMACHI QQUESO	Escuela profesional de educación filial canas. UNSAAC	DOCTOR	<ul style="list-style-type: none"> • HERICA CCANSAYA CUTIRI • MARIA PAULA CCUITO SOTO
TITULO: "JUEGOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N°56107"			



FIRMA DE REVISOR

DNI. 23934403

APROBACION ANTE LA INSTITUCION PARA LA APPLICACION DE TALLERES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO- ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL, YANAoca, CANAS



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

SOLICITO: permiso para la aplicación del instrumento de evaluación del proyecto de investigación

SEÑOR: Mgtr. ALBERTO AUCCA HUAQUI CRUZ
Director de la institución educativa integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas.

YO, **MARIA PAULA CCUITO SOTO**, identificada con DNI N° **74150774**

Y **HERICA CCANSAYA CUTIRI**, identificada con DNI N° **71032079**

Que habiendo culminado la carrera profesional de **EDUCACION INICIAL** en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Solicito a Ud. permiso para la aplicación del instrumento de evaluación del proyecto de investigación **"LOS JUEGOS LUDICOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI. N° 56107 DE YANAoca, CANAS, CUSCO-2021"** para optar el grado de licencias. A partir del 3 de noviembre al 02 de diciembre-

Sin otro particular, hago propicia la ocasión para expresar los sentimientos de mi especial consideración y agradecer la atención al presente.

Yanaoca, 29 de octubre del año 2021

María Paula Ccuito Soto
DNI: 74150774

Herica Ccansaya Cutiri
DNI: 71032079

MINISTERIO DE EDUCACION
UGEL CANAS
MINISTERIO DE EDUCACION
GOBIERNO REGIONAL CUSCO
Mgtr. Alberto Aucahuasi Cruz
DIRECTOR
Y = 29-10-2021
Aceptado.

TALLERES DE JUEGOS LÚDICOS

Taller N° 01

TÍTULO:	Creando Cuentos	TIEMPO	EDAD
DOCENTE:	Felicitas Mamaní Huancachoque	30 mint	5 AÑOS
DOCENTES INVESTIGADORES	María Paula Ccullto Soto Herica ccansaya cutiri		

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

COMUNICACIÓN

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Lee diversos tipos de texto en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> ❖ Obtiene información del texto escrito. ❖ Infiere e interpreta información del texto escrito ❖ Reflexiona e evalúa la forma del contenido y contexto del texto escrito. 	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles que se presentan en variados soportes.	Ficha de observación

MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA.

INICIO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
MOTIVACION. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se motivará a los niños y niñas con un video de cuento :“La gallinita trabajadora”https://youtu.be/ZfMwYxnpVdI (Anexo videos) Recuperación de saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> ✖ ¿De qué se trata el video? ✖ ¿De color era la gallinita? ✖ ¿Qué animales participaba en cuento? ✖ ¿Les gustaría crear un cuento? Conflicto cognitivo: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hubiera pasado si le hubieran ayudado a la gallinita trabajadora? Propósito: Hoy desarrolla la imaginación y la creatividad creando cuentos.		Video Voz.
DESARROLLO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Desarrollo de la actividad. <ul style="list-style-type: none"> ⊙ Nos ubicamos en círculo y realizamos un juego de la “papa se quema “el juego consiste en que la profesora cantara la papa se quema se quema y se quemó el niño que lo tenía en la mano la pelota de papel tendrá que lanzar el cubo y sobre qué imagen caerá al suelo el niño tendrá que crear un párrafo de un cuento según el imagen que cayó al suelo. ⊙ Seguidamente la docente inicia el cuento con la participación de todos los niños y niñas. ⊙ Al finalizar la profesora leerá todo lo que los niños y niñas le dictaron el cuento con apoyo de imágenes y pregunta: ¿Qué título podemos poner a nuestro cuento? ¿Podemos aumentar algo más a nuestro cuento? Expresividad <ul style="list-style-type: none"> ⊙ La maestra invita, a los niños y niñas a verbalizar de que personaje creo su cuento. Los demás niños y niñas observan mientras llega su turno. ⊙ Al término de ello, se pide a los niños y niñas que representen gráficamente lo vivido. 		Papel Voz Cubo Siluetas Papelotes plumones. Papel boom lápiz
CIERRE	RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> ⊙ Ya concluida la actividad algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante la actividad y preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? 	Voz	

taller N° 02

TITULO:	Juego de la oca creativa	TIEMPO	EDAD
DOCENTE:	Felicitas Mamaní Huancachoque	30 min	5 AÑOS
DOCENTES INVESTIGADORES	Maria Paula Ccuito Soto Herica ccansaya cutlri		

PROPOSITOS DEL TALLER**PSICOMOTRICIDAD**

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ❖ Comprende su cuerpo. ❖ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Ficha de observación

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER

v

INICIO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Asamblea ☺ La maestra se ubica con los niños y las niñas, en el patio o lugar en el que se dará inicio a las actividades, presentando los materiales a utilizar. ☺ Se invita a los niños y las niñas, a expresarse a qué les gustaría jugar con el material presentado. ☺ La maestra recuerda a los niños las normas y reglas del juego, reglas para el uso adecuado de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.		Patio Cartel de normas de convivencia,...
DESARROLLO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Expresividad motriz ☺ Se desarrolla la sesión invitando a los niños y las niñas a jugar, explorar y crear libremente con los diferentes materiales que se ha preparado. Se observa que: saltan, Imitan sonidos, entre otros movimientos La maestra de manera general observa con atención las distintas actividades/acciones que realizan. ☺ Luego se le indica a todos los niños y niñas que propongan consignas a cada dibujo que les pone en el juego de la oca ☺ Los niños y niñas deben de tirar el dado y avanzaran según el número que les corresponda y respetar las consignas hasta llegar a la meta. ☺ Al termino del juego de la oca, la maestra invita a demostrar a algunos niños de qué manera han utilizado los materiales y como han jugado con ellos. ☺ Finalizando, se invita a los niños y las niñas a ordenar los materiales que han utilizado. Relajación ☺ La maestra invita a los niños y las niñas a participar del momento de relajación o descanso. ☺ Los niños y las niñas eligen un espacio para sentarse o echarse, puede coger telas y almohadillas. ☺ La docente pone un fondo musical suave, para generar un clima de tranquilidad. Mientras la docente empieza a recrear situaciones de fantasía e imaginación. Expresión gráfico plástica ☺ Se les presenta diferentes materiales como: hojas, tizas, crayolas, plumones o colores, para que puedan elegir. ☺ La maestra invita a los niños y las niñas a graficar y pintar lo que hicieron. ☺ Al finalizar, se reconocen sus esfuerzos, colocando sus producciones en espacios visibles o museos.		Hojas, crayolas, plumones o colores Imágenes dado
CIERRE	Tiempo aproximado:	RECURSOS
☺ Se invita a los niños y las niñas a ubicarse en el mismo lugar en el que se ha realizado la asamblea de inicio. ☺ Luego se les invita a algunos niños o niñas a que comenten acerca de sus vivencias en el taller: lo que hicieron, a qué jugaron, lo que les gustó, lo que no, o lo que les gustaría hacer la próxima vez.		Voz

Taller N° 03

TITULO:	Jugando al mimo y adivinando	TIEMPO	EDAD
DOCENTE:	Felicitas Mamani Huancachoque	30 mint	5 AÑOS
DOCENTES INVESTIGADORES	Maria Paula Ccunto Soto Herica ccansaya cutiri		

PROPOSITOS DEL TALLER		
COMUNICACIÓN		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. ❖ Explora y experimenta los lenguajes del arte. ❖ Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Ficha de observación

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER		
INICIO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Asamblea ☺ La maestra invita a los niños y las niñas a sentarse en el lugar que se ha preparado para este momento. ☺ La maestra propone a los niños y niñas las normas y uso del espacio y el respeto a sus compañeros. Exploración del material ☺ La docente presenta: "La mochila mágica", Interrogando a los niños y las niñas: ¿Qué crees que tengo dentro de la mochila mágica? ☺ Se escucha las respuestas de los niños. ☺ Se abre la mochila mágica y encuentran diversos siluetas de diferentes imágenes para que los niños lo puedan realizar un mimo y el resto de los niños tendrán que adivinar ☺ Los niños y las niñas eligen lo que desea usar y exploran. ☺ La docente pregunta: ¿Les gustaría jugar con estas siluetas para representar un mimo y adivinar de que trata?		Mochila Siluetas Voz Cuerpo siluetas
DESARROLLO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Desarrollo de la actividad. ☺ Los niños y las niñas se organizan en grupos o en pares, la docente pide que pasen delante de dos en dos, uno de ellos tendrá que realizar un mimo con mímicas según el imagen que lo muestra la docente y el otro compañero tendrá que adivinar qué es lo que está imitando ☺ Realizan movimientos, mímicas, gestos, mostrando su dramatización. En todo momento se respeta el espacio del compañero. ☺ Expresividad ☺ Al término de ello, se pide a los niños y niñas que representen gráficamente lo vivido. Para posteriormente exponerlos en el aula. Algunos niños intervienen comentando lo que han realizado.		Cuerpo Imágenes Lápiz Papel boom
CIERRE		RECURSOS
☺ Reunidos en asamblea, algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante el taller: qué les ha parecido del taller de juego que realizaron,		Voz

Taller N° 04

TITULO:	Diseñando camisetas coloridas	TIEMPO	EDAD
DOCENTE:	Felicitas Mamaní Huancachoque	30 minit	5 AÑOS
DOCENTES INVESTIGADORES	María Paula Ccuito Soto Herica ccansaya cutiri		

I. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS PARA 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Crea proyectos desde los lenguajes artísticos 	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.	Lista de cotejo
	CAPACIDADES: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Explora y experimenta los lenguajes del arte. ❖ Aplica procesos creativos. ❖ Socializa sus procesos y proyectos. 		
		PROPOSITO Diseña, propone, genera y analiza los materiales a utilizar en el diseño de camisetas.	

II. MOMENTOS:

MOMENTOS DE LA SESION	
MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludamos a los niños y niñas con mucho entusiasmo. ❖ La maestra comunica el propósito de la experiencia de aprendizaje: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>Nuestro propósito</p> <p>Los niños y niñas diseñan, proponen, generan y analizan los materiales a utilizar en el diseño de camisetas.</p> <p>COLOREANDO</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra les recuerda a los niños y niñas; que para que todo salga bien pondremos juntos algunos acuerdos de convivencia
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Para comenzar con este juego nos ubicamos en media luna, cerraran los ojos ❖ la maestra comenzara contando un cuento sobre "La camisa del hombre feliz" ❖ Los niños escucharan atentamente e imaginaran el cuento que se está relatando. <p>https://youtu.be/ZvXhNqkvk3c</p>   <ul style="list-style-type: none"> ❖ después de haber contado la historia "La camisa del hombre feliz" los niños y niñas deben responder a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ▲ ¿Cómo estaba el rey? ▲ ¿Quiénes fueron llamados para curarlo? ▲ ¿Qué le dijo el sabio? ▲ ¿encontraron a un hombre feliz? ❖ Dede tiempo para hablar y escuche con atención la respuesta a cada pregunta, ❖ luego plasmaran en un dibujo el cuento ❖ Y diseñaran la camisa que a ellos les hace feliz. 
CIERRE	La docente pregunta a las niñas y niños: Meta cognición: ¿Que aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar sus actividades?

Taller N° 05

TITULO:	Arenero creativo	TIEMPO	EDAD
DOCENTE:	Felicitas Mamani Huancachoque	30 mint	5 ANOS
DOCENTES INVESTIGADORES	María Paula Ccuito Soto		
	Herica ccansaya cutiri		

PROPOSITOS DEL TALLER		
PSICOMOTRICIDAD		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual óculo podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas de juego o de representación gráfica –plástica ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Ficha de observación

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER		
INICIO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Asamblea <ul style="list-style-type: none"> ☉ La maestra invita a los niños y las niñas a sentarse en el lugar que se ha preparado para este momento. ☉ La maestra propone a los niños y niñas las normas y uso del espacio y el respeto a sus compañeros. Exploración del material <ul style="list-style-type: none"> ☉ La maestra presenta una caja de sorpresas acompañada con una canción y pregunta a los niños y niñas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué crees que tengo dentro de la caja? ¿Por qué pesara mucho? ¿Ustedes conocen este material? y escuchamos las respuestas de los niños y niñas. ☉ Seguidamente se muestra los materiales como: arena, platos descartables, siluetas. Se pregunta a los niños y niñas: ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Qué materiales tenemos? ¿Para que servirá estos materiales? ¿En qué podemos jugar con estos materiales? 		Caja Arena Bandeja Voz Siluetas
DESARROLLO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Desarrollo de la actividad. <ul style="list-style-type: none"> ☉ La maestra inicia con el taller dándoles un ejemplo de realizar muchas actividades como: el dibujo de sus manos, ples, vocales, números y otras imágenes, en donde los niños tendrán que realizar cada uno de ellos su creatividad utilizando la arena y preguntamos a cada uno de ellos: ¿Les gusto el juego? ¿Qué dibujaste? ¿Qué materiales has utilizado? Expresividad <ul style="list-style-type: none"> ☉ La maestra invita, a los niños y niñas a presentar ante sus compañeros del aula, el modelado que realizaron. Los demás niños y niñas observan mientras llega su turno. ☉ Al término de ello, se pide a los niños y niñas que representen gráficamente lo vivido. Para posteriormente exponerlos en el aula. Algunos niños intervienen comentando lo que han realizado. 		Arena Niños Siluetas
CIERRE		RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> ☉ Reunidos en asamblea, algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante el taller: qué les ha parecido la técnica utilizada, qué más se podría hacer con esa técnica, que otros materiales se puede utilizar. 		Voz

Taller N° 06

TITULO:	Jugando con el origami	TIEMPO	EDAD
DOCENTE:	Felicitas Mamaní Huancachoque	30 mint	5 ANOS
DOCENTES INVESTIGADORES	Marla Paula Ccuito Soto Herica ccansaya cutiri		

PROPOSITOS DEL TALLER

MATEMATICA

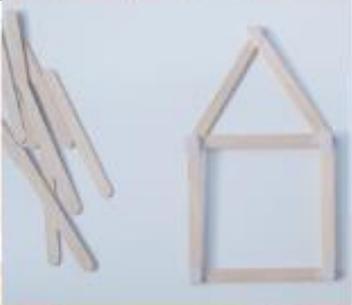
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Resuelve problemas de forma, movimiento y localización ❖ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ❖ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ❖ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Ejemplo: La niña Karina elige un cubo, explora el entorno y dice que un dado y una caja de cartón se parecen a la forma que eligió del cubo.</p>	Ficha de observación

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER

v

INICIO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra invita a los niños y las niñas a sentarse en el lugar que se ha preparado para este momento. ☺ La maestra propone a los niños y niñas las normas y uso del espacio y el respeto a sus compañeros. <p>Exploración del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra presenta "bolsa mágica", interrogando a los niños y las niñas: ¿Qué creen que hay dentro de la bolsa mágica? ☺ Se escucha las respuestas de los niños. ☺ Cada niño abre la bolsa mágica y encontramos hojas de colores ☺ Se pregunta a los niños y las niñas: ¿Qué podemos hacer con este material? , ¿Podemos crear algo con esto? 		<p>Cartel de normas de convivencia Caja sorpresa,...</p>
DESARROLLO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
<p>Desarrollo de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ Con el material que los niños y las niñas tienen, crean figuras de diferentes formas y volúmenes. Creamos origamis ☺ La docente en todo momento apoya en el desarrollo de los origamis ☺ Luego pegamos en un papel. <p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra invita, a los niños y niñas a presentar ante sus compañeros del aula, el origami que se ha creado con las hojas de color. Los demás niños y niñas observan mientras llega su turno. ☺ Al término de ello, se pide a los niños y niñas que representen gráficamente lo vivido. Para posteriormente exponerlos en el aula, con la técnica del museo. Algunos niños intervienen comentando lo que han realizado. 		<p>Hojas de color goma, Hojas bom</p>
CIERRE	Tiempo aproximado:	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Reunidos en asamblea, algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante el taller: qué les ha parecido la actividad, qué más se podría hacer con las hojas de color, que otros materiales se puede utilizar. 		Voz

Taller N°07

TITULO:	Formas planas	TIEMPO	EDAD
DOCENTE:	Felicitas Mamaní Huancachoque	30 mint	5 AÑOS
DOCENTES INVESTIGADORES	María Paula Ccutto Soto Herica ccansaya cutrlí		
PROPOSITOS DEL TALLER			
MATEMATICA			
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Resuelve problemas de forma, movimiento y localización ❖ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ❖ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ❖ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Ejemplo: La niña Karina elige un cubo, explora el entorno y dice que un dado y una caja de cartón se parecen a la forma que eligió del cubo.</p>	Ficha de observación	
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
v			
INICIO	Tiempo aproximado:		RECURSOS
<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ La maestra invita a los niños y las niñas a sentarse en el lugar que se ha preparado para este momento. ☉ La maestra propone a los niños y niñas las normas y uso del espacio y el respeto a sus compañeros. <p>Exploración del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ La maestra presenta caja sorpresa, interrogando a los niños y las niñas: ¿Qué creen que hay dentro de las cajas de sorpresa? ☉ Se escucha las respuestas de los niños. ☉ Cada niño abre la caja que le tocó abre la caja de sorpresas y encontramos el juego del tangram. ☉ Se pregunta a los niños y las niñas: ¿conocen este material? ¿Qué podemos hacer con este material?, ¿Podemos crear algo con esto? 			<p>Cartel de normas de convivencia Caja sorpresa,...</p>
DESARROLLO	Tiempo aproximado:		RECURSOS
<p>Desarrollo de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Con el material que los niños y las niñas tienen, crean figuras planas en la mesa de diferentes formas y volúmenes. Algunos usan algunas piezas cortas y largas. ☉ La docente en todo momento apoya en el desarrollo de la actividad ☉ Luego pegamos en un papel. <p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ La maestra invita, a los niños y niñas a presentar ante sus compañeros del aula, la figura que ha creado con los palitos de paleta. Los demás niños y niñas observan mientras llega su turno. ☉ Al término de ello, se pide a los niños y niñas que representen gráficamente lo vivido. Para posteriormente exponerlos en el aula, con la técnica del museo. Algunos niños intervienen comentando lo que han realizado. 			 <p>Palitos de paleta goma, hojas</p>
CIERRE	Tiempo aproximado:		RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> ☉ Reunidos en asamblea, algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante el taller: qué les ha parecido la actividad, qué más se podría hacer con el material que se les ha brindado, que otros materiales se puede utilizar. 			Voz

Taller N°08

TITULO:	Jugando con el tangram	TIEMPO	EDAD
DOCENTE:	Felicitas Mamaní Huancachoque	30 mint	5 AÑOS
DOCENTES INVESTIGADORES	María Paula Ccunto Soto Herica ccansaya cutiri		

PROPOSITOS DEL TALLER		
MATEMATICA		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Resuelve problemas de forma, movimiento y localización ❖ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ❖ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ❖ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Ejemplo: La niña Karina elige un cubo, explora el entorno y dice que un dado y una caja de cartón se parecen a la forma que eligió del cubo.</p>	Ficha de observación

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER		
V		
INICIO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra invita a los niños y las niñas a sentarse en el lugar que se ha preparado para este momento. ☺ La maestra propone a los niños y niñas las normas y uso del espacio y el respeto a sus compañeros. <p>Exploración del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra presenta cajas envueltas de regalo, interrogando a los niños y las niñas: ¿Qué creen que hay dentro de las cajas envueltas de regalo? ☺ Se escucha las respuestas de los niños. ☺ Cada niño abre la caja que le tocó abre la bolsa mágica y encontramos el juego del tangram. ☺ Se pregunta a los niños y las niñas: ¿conocen este juego? ¿Qué podemos hacer con este material?, ¿Podemos crear algo con esto? 		<p>Cartel de normas de convivencia Caja sorpresa,...</p>
DESARROLLO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
<p>Desarrollo de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ Con el material que los niños y las niñas tienen, crean figuras de diferentes formas y volúmenes. Algunos usan algunas piezas y algunos utilizan todas las piezas para crear figuras imaginarias. ☺ La docente en todo momento apoya en el desarrollo de su imaginación de los niños y niñas. ☺ Luego pegamos en un papel. <p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra invita, a los niños y niñas a presentar ante sus compañeros del aula, la figura que ha creado con el tangram. Los demás niños y niñas observan mientras llega su turno. ☺ Al término de ello, se pide a los niños y niñas que representen gráficamente lo vivido. Para posteriormente exponerlos en el aula, con la técnica del museo. Algunos niños intervienen comentando lo que han realizado. 		<p>tangram goma, hojas</p>
CIERRE	Tiempo aproximado:	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Reunidos en asamblea, algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante el taller: qué les ha parecido la actividad, qué más se podría hacer con esa el tangram, que otros materiales se puede utilizar. 		<p>Voz</p>

Taller N° 09

TITULO:	Juego de roles	TIEMPO	EDAD
DOCENTE:	Felicitas Mamani Huancachoque	30 mint	5 ANOS
DOCENTES INVESTIGADORES	María Paula Ccuito Soto Herica ccansaya cutiri		

PROPÓSITOS DEL TALLER		
COMUNICACION		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Se comunica oralmente en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Obtiene información del texto oral. ❖ Infiere e interpreta información del texto oral ❖ Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ❖ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica ❖ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. ❖ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Ficha de observación

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER		
INICIO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Asamblea <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra invita a los niños y las niñas a sentarse en el lugar que se ha preparado para este momento. ☺ La maestra propone a los niños y niñas las normas y uso del espacio y el respeto a sus compañeros. Exploración del material <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra presenta una “caja de sorpresas “interrogando a los niños y niñas: ¿Qué creen que hay dentro de la caja? ☺ Se escucha la respuesta de los niños. ☺ Seguidamente presentamos los materiales como siluetas de diferentes roles como (profesor, doctor, cocinera, vendedor de frutas, chófer, panadero y otros.) en donde la profesora dialoga con los niños y niñas de cada uno de los roles y preguntamos a los niños y niñas. ¿Qué imágenes vieron? ¿Cuál de los roles les gustaría jugar? ¿Para qué nos servirá estas imágenes? 		Caja Siluetas
DESARROLLO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Desarrollo de la actividad. <ul style="list-style-type: none"> ☺ la docente realiza una dramatización (el rol de la doctora) y dialoga con los niños y niñas sobre las actividades que realiza la doctora a través de lluvia de ideas con los niños y niñas. ☺ Seguidamente la docente pregunta a cada uno de los niños y niñas: ¿Les gusto la dramatización? ¿Qué rol dramatizo? ¿cuál de los roles les gustaría jugar? ☺ En seguida nos ubicamos en los sectores de juego del salón como la tiendita, sector de hogar, y construcción en donde cada niño y niña participara dramatizando a uno de los roles q más le gusto al niño. ☺ Expresividad ☺ La maestra invita, a los niños y niñas a verbalizar el rol que dramatizo. Los demás niños y niñas escuchan mientras llega su turno. ☺ Al término de ello, se pide a los niños y niñas que representen gráficamente lo vivido. Para posteriormente exponerlos en el aula. 		Voz Mufleca Latas Carros Tienda Tubos
CIERRE		RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Reunidos en asamblea, algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante el taller: qué les ha parecido del taller de juego que realizaron, 		Voz

Taller N° 10

TITULO:	Me divierto con la técnica del garabato	TIEMPO	EDAD
DOCENTE:	Felicitas Mamaní Huancachoque	30 mint	5 ANOS
DOCENTES INVESTIGADORES	María Paula Ccunto Soto Herica ccansaya cutiri		

PROPOSITOS DEL TALLER		
COMUNICACION		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Adecua el texto a la situación comunicativa ❖ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada ❖ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente ❖ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa considerando quien le escribirán y para que lo escribirá, utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento. 	Ficha de observación

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER		
INICIO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Asamblea <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra invita a los niños y las niñas a sentarse en el lugar que se ha preparado para este momento. ☺ La maestra propone a los niños y niñas las normas y uso del espacio y el respeto a sus compañeros. Exploración del material <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra presenta en una caja hojas de papel boom e interrogamos a los niños y niñas: ¿Qué creen que hay dentro de la caja? ☺ Se escucha la respuesta de los niños. ☺ Seguidamente presentamos los materiales como hojas de papel boom, lápices de color, temperas, plumones, crayolas y lápiz en donde los niños y niñas exploran ☺ Seguidamente preguntamos: ¿Para qué nos servirá estos materiales? ¿Qué otras actividades podemos hacer con estos materiales? 		Caja Papel boom Lápiz Crayolas Colores
DESARROLLO	Tiempo aproximado:	RECURSOS
Desarrollo de la actividad. <ul style="list-style-type: none"> ☺ la docente inicia con una dinámica del cuerpo "Bate que bate chocolate", luego realiza una demostración en la pizarra con la técnica del garabato que el niño siempre debe empezar de adentro hacia fuera. ☺ Seguidamente lo practicamos juntos con las niñas y niños y entregamos un papel boom en blanco, iniciamos primero con lápiz, luego con lápices de color y finalmente con crayolas. ☺ Una vez que ya terminamos la técnica del garabato el niño y la niña tendrá ese reto de encontrar una imagen dentro del garabato y luego tendrá que colorearlo. Expresividad <ul style="list-style-type: none"> ☺ La maestra invita, a los niños y niñas a verbaliza que imagen encontraron en la técnica del garabato y los demás niños y niñas escuchan mientras llega su turno. ☺ Al término de ello, se pide a los niños y niñas que representen gráficamente el imagen que encontraron. 		Pizarra Lápiz Crayolas Papel boom Voz Papel boom
CIERRE		RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Reunidos en asamblea, algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante el taller: ¿Les ha gustado la técnica del garabato? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Qué otras actividades podemos realizar con esta técnica? 		Voz

