

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**PRIMARIA**



**Juegos de construcción y creatividad, en estudiantes de la IE N°  
82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Primaria

**Autor:**

**Rojas Velezmoro, Aurea del Carmen**

**Asesor:**

**Salas Berrospi, Ronald Jesús**

**Código ORCID**

**(0000-0002-6467-7913)**

**CAJAMARCA – PERÚ**

**2021**

**Palabras Clave:**

---

Tema	Juegos de construcción, creatividad
------	-------------------------------------

---

Especialidad	Educación Primaria
--------------	--------------------

---

**Key words:**

---

Theme	Construction game creativity
-------	------------------------------

---

Specialty	Education. Primary
-----------	--------------------

---

**Línea de investigación****Tabla 1***Línea de investigación.*

---

<b>Línea de Investigación</b>	Teoría y métodos educativos
<b>Área</b>	Ciencias sociales
<b>Sub área</b>	Ciencias de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General

---

Fuente: Resolución de Consejo Universitario N° 4201 – 2019-USP/CU.

**Juegos de Construcción y Creatividad, en estudiantes de la IE N° 82489,  
Quinuamayo, Celendín, 2020.**

**Construction and Creativity Games, in students of IE N ° 82489, Quinuamayo,  
Celendin, 2020.**

## **Resumen**

En el presente trabajo, se planteó el objetivo de determinar en qué medida la aplicación de los juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de edad de la Institución Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020. Para ello, se desarrolló una investigación de tipo aplicada y diseño pre experimental, con una muestra conformada por 17 niñas y niños de 7 años de edad. Para el recojo de información se utilizaron listas de cotejo para ambas variables: juegos de construcción y creatividad consistentes de 12 ítems cada una. La hipótesis se contrastó por medio de la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, llegando al resultado principal de que, con  $p = 0.010 < 0.05$ , para el p value de la prueba no paramétrica Rangos con signo de Wilcoxon, la aplicación de los juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de edad de la Institución Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

## **Abstract**

In the present work, the objective of determining to what extent the application of construction games influences the development of creativity in 7-year-old children of Educational Institution No. 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020 was set. , an applied research and pre-experimental design was developed, with a sample made up of 17 girls and 7-year-old boys. To collect the information, checklists were used for both variables: construction games and creativity consisting of 12 items each. The hypothesis was contrasted by means of Wilcoxon's nonparametric signed ranks test, reaching the main result that, with  $p = 0.010 < 0.05$ , for the  $p$  value of the Wilcoxon signed ranks nonparametric test, the application of Construction games influences the development of creativity in 7-year-old children from Educational Institution No. 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

## Índice de Contenidos

1. Antecedentes y fundamentación científica .....	1
1.1 Antecedentes. ....	1
2. Fundamentación científica.....	5
2.1 Significado etimológico de juego. ....	5
Definición de juego .....	6
Características del juego .....	6
Teorías del juego.....	6
Bases del juego según Piaget .....	9
Reglas del juego .....	11
El juego en la educación .....	11
Juego lúdico .....	12
El juego y técnicas intelectuales .....	12
Juegos de construcción.....	12
Beneficios del juego.....	13
Beneficios de jugar a juegos de construcción en el aula.....	13
2.2 Teoría de la creatividad .....	14
Programa de juegos para la creatividad .....	16
Creatividad.....	17
El Juego.....	19
3 Justificación de la investigación .....	19

4	Problema .....	19
5	Conceptuación y operacionalización de las variables.....	20
5.1	Definición conceptual .....	20
5.2	Definición operacional.....	20
6	Hipótesis .....	24
7	Objetivo .....	24
7.1	Objetivo General .....	24
7.2	Específicos .....	24
8	Tipo de investigación.....	25
9	Instrumentos.....	25
10	Fuentes de información.....	25
11	Procedimiento y análisis de la información .....	26
12	Diseño muestral .....	26
13	Prueba estadística inferencial.....	27
14	Prueba de hipótesis .....	33
14.1	<i>Planteamiento de hipótesis</i> .....	33
14.2	<i>Nivel de significancia</i> .....	33
14.3	<i>Prueba estadística</i> .....	33
14.4	<i>Cálculo del p valor y toma de decisión</i> .....	34
17	Conclusiones.....	38

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1</b> Línea de investigación. ....	i
<b>Tabla 2</b> Matriz de operacionalización de variables.....	22
<b>Tabla 3</b> Estudiantes matriculados en la IE N° 82489 Quinuamayo, Celendín. ....	26
<b>Tabla 4</b> Niveles de la variable: Creatividad - Pre Test. ....	29
<b>Tabla 5</b> Niveles de la variable: Creatividad - Pos Test. ....	31
<b>Tabla 6</b> Tabla cruzada Pre Test - Pos Test por niveles. ....	32
<b>Tabla 7</b> Pruebas de normalidad.....	33
<b>Tabla 8</b> Estadísticos de prueba. Variable: Creatividad. ....	34
<b>Tabla 9</b> Juegos de construcción durante 10 actividades de aprendizaje, IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020. ....	57
<b>Tabla 10</b> Pre Test aplicados a los 17 estudiantes de la muestra de estudio. ....	58
<b>Tabla 11</b> Pos Test aplicados a los 17 estudiantes de la muestra de estudio. ....	59

## Lista de Figuras

<b>Figura 1</b> Nivel de creatividad en el Pre Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020 .....	28
<b>Figura 2</b> Nivel de desarrollo de los juegos de construcción en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín. ....	30
<b>Figura 3</b> Nivel de creatividad en el Pos Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020 .....	31

## Introducción

### 1. Antecedentes y fundamentación científica

#### 1.1 Antecedentes.

##### *A nivel internacional*

Izquierdo y Jaimes (2018) realizaron una encuesta con el propósito de diseñar y evaluar guías para maestros de preescolar para promover el proceso cognitivo creativo de los niños de primaria. La investigación se basa en un enfoque holístico que consta de diez fases principales, la primera es una descripción de la realidad para determinar el problema a resolver, luego la argumentación y base teórica, y la planificación formal (incluyendo diseño de la investigación, tecnología de recolección de datos). Información e instrumentos de medición) y análisis de información para evaluar los resultados, y luego plantear nuevas preguntas y explorar temas. La guía planteada utilizó como pilares estratégicos al juego, la literatura y el arte. Respecto al juego plantearon 17 tipos, mencionando algunos de ellos: juegos de vértigo, juegos de contraste, juegos espaciales, juegos de construcción, juegos sensoriales, juegos de exploración, etc. Algunas conclusiones que se indican: a) Los docentes de Educación Infantil, evaluadores de esta guía, piensan que es útil para los docentes en general, reconocer su trabajo diario e invitar a realizar nuevas prácticas para promover el desarrollo de los procesos cognitivos creativos de los estudiantes, b) la guía, como una herramienta de trabajo, en contenido y diseño son consistentes, proporcionando flexibilidad para su uso en diferentes áreas de conocimiento o disciplinas, y una oportunidad para transferir la información presentada a la práctica académica. c) El diseño, las ilustraciones y las guías son interesantes, fáciles de leer y entender.

Vera (2017) se planteó el objetivo de diseñar estrategias para desarrollar la creatividad en niños de preescolar del Centro de Educación Chavelito,

Cuenca, Ecuador. El estudio estuvo basado en distintas estrategias metodológicas, en las que, las actividades lúdicas jugaron un papel preponderante, con planificaciones acorde al currículo de educación básica, buscando desarrollar el interés de los niños por aprender, crear e imaginar nuevas cosas. Entre las conclusiones más importantes se mencionan: a) El juego es muy importante en el aprendizaje ya que fomenta la socialización, la diversión y las reglas morales, b) La investigación aportó con conocimientos nuevos sobre cómo fortalecer la creatividad en los niños del Centro de Educación Básica El Chavelito, c) Los juegos utilizados también ayudaron a los niños a expresarse y enfrentar sus sentimientos; en un marco de búsqueda de surgimiento espontáneo de la creatividad en los niños participantes.

Moscoso (2017), en su trabajo de investigación, se planteó el objetivo de determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas del CIBV Emblemático Chordeleg. El trabajo se desarrolló bajo el enfoque de una investigación cualitativa con el apoyo de herramientas metodológicas de recopilación de datos. Para llevar a cabo el muestreo y verificación se tuvo en cuenta tres momentos: la aplicación de una guía de observación a 21 niños cuyo objeto fue analizar de qué manera influye el juego en el desarrollo de la creatividad en cada uno de ellos; la aplicación de encuestas a las educadoras, para la recopilación de datos, estuvieron orientadas a recabar información valiosa acerca del juego y la creatividad, y tuvo el objetivo de tener una visión global de lo que ocurre en el centro educativo; finalmente, la validación de datos recogidos. Entre las conclusiones más resaltantes se indican: a) A partir del marco teórico referencial se determina la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la creatividad, b) Se considera que todos los niños son creativos, pero que, a través del juego se logra potencializar esa creatividad en cada uno de ellos, c) El desarrollo de la creatividad está directamente relacionado con la atención, concentración, motivación y desarrollo de sus capacidades, habilidades y destrezas, que el estudiante necesita durante su vida.

### **A nivel nacional**

Palacios y Ruiz (2019), interesados por el tema de la creatividad, se plantearon el objetivo de describir las características de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Parroquial Madre Rafaela de la Pasión Veintimilla, Castilla 2019. El estudio se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo, con uso de recolección de datos para probar la hipótesis, teniendo como base la medición numérica y el análisis estadístico. El diseño fue descriptivo, orientado a identificar las características más importantes de la creatividad de los niños. Algunas conclusiones que se mencionan: a) Se determinó que el 50% de los niños evaluados muestran características de originalidad en logro previsto, es decir los niños pueden expresar sus ideas con naturalidad, generar cambios en sus creaciones y formular nuevas acciones, b) Se determinó que el 50% de los niños evaluados se ubicaron en nivel de proceso respecto a las características de elaboración, lo que nos indica que estos niños aún necesitan ayuda para lograr describir situaciones de su convivencia, escasa expresión oral de sus producciones y les cuesta añadir detalles a sus actividades diarias, suele estar mirando lo que hacen los demás para poder replicar sin generar cambios, c) Se determinó que el 64.3% de los niños evaluados presentan logro previsto en las características de fluidez, estos niños suelen producir ideas frente al rol que asumen en sus actividades, son niños que muestran seguridad en lo que hacen.

Clavo y Díaz (2018) se plantearon el objetivo de demostrar que la aplicación de estrategias motivacionales desarrolla la creatividad en niños y niñas de la I.E. N° 16210 del distrito de Bagua Grande, provincia de Utcubamba, región Amazonas. La investigación fue de tipo aplicada con procedimiento pre experimental de estrategias motivacionales, y cuantitativa porque empleó recolección de datos para probar la hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico. Según el alcance o nivel de profundidad la investigación fue explicativa, pues buscó establecer las causas de la creatividad. Las conclusiones que se mencionan son: a) I.E. El nivel de

creatividad de niños y niñas antes de postularse al programa. En la gran área de chismes N ° 16210, según los datos de la prueba anterior, el 70,4% de los estudiantes se encuentran en el nivel no creativo, lo que indica que la mayoría de los estudiantes tienen debilidades en la creatividad, b) Para superar los problemas descubiertos, se diseñó y aplicó un plan de estrategia de incentivos, basado principalmente en la teoría de Howard Gardner. Un individuo creativo es una afirmación de que una persona resuelve problemas de forma regular, desarrolla productos o define nuevos problemas en el campo del pensamiento,

Sosa (2016) tuvo como propósito de investigación determinar si las actividades recreativas basadas en un enfoque colaborativo pueden orientar el desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes. La investigación fue pre-experimental y estuvo basada en resolver problemas del mundo real mediante el análisis de los efectos de la aplicación de procedimientos estratégicos en el pensamiento crítico y en métodos cognitivos sociales. El enfoque trabajado fue mixto porque, por un lado, utilizó métodos cualitativos para descubrir y mejorar los problemas de investigación, basándose en técnicas de recolección de datos sin medidas numéricas, como la observación, y por otro lado, métodos cuantitativos en la codificación. Utilizó el recuento y las estadísticas para la recopilación, el análisis y la prueba de hipótesis. Este estudio utilizó un diseño con participación de un solo grupo de pre prueba y post prueba. Las principales conclusiones se indican: a) Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de la Institución Educativa N° 604 de la Provincia de Talara tienen un resultado no tan bajo en el logro del desarrollo de la creatividad, b) Las actividades lúdicas se realizaron a través de 10 sesiones de aprendizaje, las cuales posibilitaron de manera paulatina el grado de creatividad de los 30 estudiantes, c) Los resultados obtenidos en el pos test evidenciaron que la mayoría de los estudiantes tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel del

desarrollo de la creatividad. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de las estrategias ha dado buenos resultados.

## **2. Fundamentación científica**

### **2.1 Significado etimológico de juego.**

El juego, visto como conducta humana, forma parte de nuestra manera de pensar; así como de nuestra manera de vivir; no es estático, sino que por el contrario, está en constante movimiento y crecimiento.

El significado etimológico de la palabra juego, de acuerdo con Moreno (2007), son las sociedades las que de alguna manera las definen. Así, con el significado de dudar, vacilar y moverse; aparece, por ejemplo, en indoeuropea. En el Antiguo Testamento, en hebreo, se presenta como, “sahaq”; sin embargo, tenemos que tener en cuenta que inicialmente su significado se relacionaba con la risa, danza o el juego.

Refiriéndose al juego infantil, al juego de competición, o a la búsqueda de algún premio en algún certamen; en chino aparece como Wuan, Cheng y Sai, respectivamente.

También se encuentra una explicación desde el japonés, en que la significación de: jugar a los dados, recrearse, distraerse, provienen del verbo “asobu”; y para referirse al juego en general, se utilizó el sustantivo “asaba”.

Desde el inglés, con el término “play” se refiere tanto a tocar un instrumento, a divertirse, a jugar; y con el término “game”, al juego como deporte, diversión, certamen.

Entonces, podemos considerar que el juego, debido a que se puede emplear en sentido figurado y directo; tiene muchas interpretaciones.

## **Definición de juego**

Según Clifford (2007), la autonomía del niño y su aprendizaje, es impulsado fundamentalmente por el carácter agradable que tiene el juego como actividad.

Para Crisólogo (2010), el desarrollo psicomotriz así como el aprendizaje de comportamientos posteriores se ven favorecidos a partir de los comportamientos que en calidad de conjunto organizado implica el juego. De igual modo como el trabajo significa una actividad esencial para el adulto, el juego lo es para el niño. Muchos aspectos que el niño demuestra y construye durante el juego perdurarán o se mantendrán cuando crezca; de este modo, podemos decir que la personalidad de un niño se desarrolla ante todo en el juego.

## **Características del juego**

Las características del juego, según Calero (2003) son:

- a) Los juegos son actividades que se pueden practicar libremente.
- b) Los juegos no son la vida misma.
- c) El juego no tiene nada que ver con el mundo exterior.
- d) El juego permite cambiar la realidad externa y crear un mundo de fantasía.
- e) Jugar dentro de ciertas limitaciones de tiempo y espacio.
- f) El juego crea orden.
- g) El juego es rítmico y armonioso.
- h) Los juegos desarrollan las habilidades de resolución de problemas de los niños.
- i) El juego es una lucha por algo.

## **Teorías del juego**

Calero (2003), considera las siguientes teorías del juego:

## **A. Teorías biológicas del juego.**

**Teoría del crecimiento.** Fue propuesto por Causi, quien cree que los juegos son el resultado fatal del crecimiento, es decir, el reflujo y el flujo de la vitalidad en el trabajo. El juego se considera un fenómeno estrictamente físico.

**Teoría de ejercicios preparatorios.** Gross lo defendió. Desde un punto de vista biológico, cree que los juegos son un medio utilizado para desarrollar su potencial innato y prepararlos para la vida. Esta teoría enfatiza la tendencia a la repetición y el impulso instintivo a imitar como medio de aprendizaje en los juegos. Por tanto, el juego es una función que estimula, activa y perfecciona la mayoría de los instintos en el estado inicial.

**Teoría de la catarsis.** Definió el juego como un mecanismo de incentivo para que el organismo promueva su crecimiento y elimine las tendencias antisociales que tienen los individuos cuando ingresan al mundo, tendencia que ante el estado actual de la civilización es muy dañina. El juego es un acto de purificación de los instintos dañinos.

**Teoría del atavismo.** Es exhibido por Stanley Hall. Según ella, los niños reproducen el comportamiento de nuestros antepasados en sus juegos. Esta teoría se basa en las leyes de herencia biológica de Haeckel, quien dijo que el desarrollo de los niños es un breve resumen de la evolución de las razas.

## **B. Teorías fisiológicas del juego**

### **- Teoría de la energía superflua**

Su supuesto básico es que el juego es la liberación de energía. Los juegos son actividades promovidas por otras actividades fisiológicas de energía

residual. Esta energía no se libera a ciegas, obedece al plan de imitación del adulto.

- **Teoría del descanso o recreo**

Stheinthal cree que el cambio de actividades u ocupaciones proporciona la capacidad de reconstruir las partes fatigadas del sistema nervioso. Este estándar llevó al establecimiento de períodos de descanso en las escuelas.

**C. Teorías psicológicas del juego**

- **Teoría del placer funcional**

Schiller y Lange entendieron que la diversión del juego radica en la libertad de imaginación, sin obstáculos, más allá de los límites de la realidad. Más tarde, Buhler se dio cuenta de que el estado emocional que sentían los niños antes del juego era un estado de conciencia en el que la imaginación trascendía la realidad y trascendía la realidad.

- **Teoría del ejercicio previo**

Esta teoría está relacionada con las teorías biológicas y considera los juegos como una actividad instintiva. Groos cree que los juegos son agentes que se utilizan para desarrollar el potencial innato y prepararse para sus vidas.

- **Teoría de la ficción**

Definición de Klapared: Los juegos son la búsqueda libre de propósitos ficticios. Cuando la situación real no puede satisfacer la tendencia interior del niño, éste buscará novelas en base a su imaginación. Su conciencia es la novela, es decir, existe para él, esto es lo único importante.

#### **D. Teorías sociológicas del juego**

Según Cousinet (2007), el aprendizaje social ha pasado por cuatro etapas: ataques manuales, ataques verbales, ataques exhibicionistas y ataques de enredo.

-En el ataque manual se da el primer rechazo a la realidad social, y en esta etapa apareció el concepto de la otra parte.

- El ataque verbal es una actuación jactanciosa: "Soy mejor que tú". Es una forma de autoafirmación.
- Exhibicionista: El niño quiere ser mimado por el maestro y se siente superior.
- El terco. Los niños no pueden admitir que no pueden vivir sin él.

#### **Bases del juego según Piaget**

Piaget (1982), Las bases psicológicas y psicológicas según Piaget, se indican:

##### **- El juego y sus bases psicológicas**

La adaptación son los dos procesos básicos que constituyen la inteligencia pre lingüística. En este caso, según él, cuando se produce la separación entre asimilación y adaptación, comienza el juego.

Decroly y Monchamp (2002), refiriéndose al juego de construcción mencionaron que los juegos de construcción fomentan la captura de posibles combinaciones de objetos. Por lo tanto, los bloques se superponen, las torres se construyen y luego se demuelen, y la combinación de un bloque y otro se controla organizando y cubriendo áreas largas y anchas para crear terreno.

Sarlé y Rosas (2005) la importancia del material a utilizar. Su variabilidad depende del tipo de juego, descubrimientos que busca, creaciones o inventos que los niños puedan hacer y los desafíos que plantean sus operaciones.

**Los juegos de ejercicios** incluyen la asimilación funcional de la conducta de búsqueda, acompañada de la práctica del placer y la sensación de poder. Los juegos puramente sensorio-motrices y mentales se pueden dividir en dos categorías.

**Los juegos simbólicos** Los juegos simbólicos no pretenden inhibir el ejercicio sensorio motor, sino que están subordinados a él.

**Las reglas del juego,** Agrega un nuevo elemento: las reglas, que son el resultado de la organización colectiva de actividades de entretenimiento. Por tanto, los niños y la transición al juego de adultos, presentando un delicado equilibrio entre la auto asimilación. Esto constituye la génesis de todos los juegos.

#### **- El juego, sus bases pedagógicas:**

Gama de usos didácticos. Cualquier educador puede orientar fácilmente la aplicación que crea deseable sin olvidar que en educación, el juego en sí no debe ser un fin, sino uno de los medios más efectivos para educar a los niños.

Para Moreno (2007), los juegos son un medio cognitivo, emocional y social, y las habilidades medibles se determinan en forma de comportamiento. Estos comportamientos expresan autoconciencia, afirmación personal, autocontrol, observación, crítica, etc.

Los juegos ayudan a desarrollar funciones simbólicas y permiten que los niños se expresen libremente; de igual manera, permite sensibilizar a la comunidad al aceptar reglas.

## **Reglas del juego**

Algunas reglas que el juego debe tener, según Moreno (2007), son:

- Eliminar preparaciones largas y complicadas.
- Fácil de aprender, pero con normativa fija y bien fundamentada.
- No confíe únicamente en la oportunidad ni confíe en ella en general.
- Entretener a muchos jugadores.
- Directamente relacionado con la cantidad y espacio disponible.
- Eliminar la audiencia del jugador.
- Requiere excelentes habilidades y destreza de los jugadores.
- Puede volver a jugar con el mismo interés que la primera vez. Lo más importante, por favor a los jóvenes.

## **El juego en la educación**

Siguiendo al Ministerio de Educación ([MINEDU], 2010), el desarrollo de los juegos, se relaciona con las actividades educativas que los docentes deben considerar. Nadie ha expresado mejor el significado de los juegos en la labor educativa que Miguel de Guzmán, con su frase: "... extrae suficientes temas de su enseñanza para impartir conocimientos, interesar y hacer realidad el pensamiento de los alumnos de primaria.

En cuanto al juego, los profesores sopesaron un antiguo prejuicio y pensaron que era una actividad inútil y sin seriedad. Sin embargo, la realidad muestra que, por el contrario, los juegos tienen un gran primer paso en el aprendizaje para desarrollar las habilidades intelectuales, y los juegos ayudan a desarrollar hábitos y una actitud positiva hacia el trabajo escolar. Desde esta perspectiva,

los juegos de aula tienen funciones instrumentales y son de gran valor como recurso didáctico y son un medio para promover la docencia.

En este sentido, tres aspectos por sí mismos prueban plenamente la racionalidad de integrar juegos en el aula: carácter travieso, desarrollo intelectual y promoción.

### **Juego lúdico**

Flores (2007) dado que los juegos son actividades naturales de los niños, las escuelas deben aprovechar la diversión que brindan los juegos para estimular y entretener el proceso de enseñanza. Se entiende como una serie de actividades sin orden ni coordinación, pero debe entenderse como conducente a la realización de las metas educativas.

Cabe destacar que los profesores deben seguir realizando actividades interesantes para despertar la motivación y el interés de los niños por el trabajo institucional.

### **El juego y técnicas intelectuales**

La perspectiva del desarrollo intelectual, Flores (2007) cree como una pauta de ejercicio de la inteligencia, que se puede mejorar mediante el ejercicio y la práctica. Los juegos estimulan la imaginación, enseñan el pensamiento crítico y fomentan la creatividad; los juegos constituyen ejercicios psicológicos, los juegos también se pueden utilizar como un valioso material complementario para que los estudiantes inicien, estimulen y ejerciten su pensamiento lógico y sus habilidades de razonamiento.

### **Juegos de construcción**

Según Decroly y Monchamp (2002), construir un juego es un juego de exploración y búsqueda para capturar posibles combinaciones de objetos. Por lo tanto, los bloques se superponen, la torre se construye y luego se derriba, y

el terreno se controla alineando un bloque con otro y cubriendo un área larga y amplia.

A medida que los niños crecen y dominan los materiales, comienzan a guiar su construcción a través de los objetos o entornos que intentan representar. Cabe mencionar que el autor considera los juegos como un medio de exploración, investigación, creación e imaginación; esto también permite que los niños crezcan y dominen sus habilidades.

Asimismo, los autores Sarlé y Rosas (2005) los materiales utilizados son: su variabilidad dependerá de los tipos de estructuras, descubrimientos y creaciones que los niños puedan hacer o inventar.

Ambos autores coinciden en construir la definición de juego como un medio para que el niño deje atrás sus pensamientos y utilice sus intenciones para afrontar lo que ve.

### **Beneficios del juego**

La antropología fecha el origen del juego en torno a los primates pues este ya formaba parte de su naturaleza. Paulatinamente van incluyendo aspectos de derechos y ética mostrando así sus beneficios para el ser humano, se trata de un instrumento educativo que propicia el aprendizaje, así como la comunicación entre iguales (Toro, 2014).

### **Beneficios de jugar a juegos de construcción en el aula**

De acuerdo con Palazón (2018), que bajo su dirección plantea los siguientes beneficios de jugar a juegos de construcción en el aula, y que sirvió de base para establecer la dimensión de la variable creatividad.

- Se mejora la motricidad y la destreza de las manos, así como la capacidad de coordinación ojo-mano: el manejo estructural con ambas manos favorece el trabajo deportivo.

- Desarrollan el pensamiento lógico y el pensamiento cerebral: cuando los niños prueben estas partes estructurales, estimularán su pensamiento lógico, lo que también les permitirá comprender otros mecanismos similares como el funcionamiento de las articulaciones o los engranajes.
- Mejoran la imaginación y el desarrollo creativo, así como los ejercicios de prueba y error.
- Potencian la inteligencia espacial y visual, necesaria para el proceso de montaje y creación del propio juego.
- Fomentan el aprendizaje de conceptos básicos de geometría y matemática.
- Potencian la autoestima de niños y niñas porque pueden imaginar y crear nuevas estructuras de forma sencilla.
- Ayudan a los niños y niñas a comprender cómo funcionan las cosas a su alrededor y adaptarse a su crecimiento: sus juegos han evolucionado desde la estructura más básica a la estructura más compleja.
- Permiten trabajar las habilidades sociales, la resolución colectiva de problemas y el refuerzo positivo de los logros.

## **2.2 Teoría de la creatividad**

### ***Definición de creatividad***

Para Menchen, Dadamia y Martínez (2014) a lo largo de la historia han sido muchas las definiciones de creatividad que se han dado, a raíz de las cuales, podemos generalizar diciendo que:

- La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente.
- La creatividad es la ciencia, el arte y el vivir. Son las formas con las que se expresa la necesidad de trascender, de dar luz a algo nuevo.
- Es la capacidad de encontrar conexiones nuevas e inesperadas.

- Es un poder que no tiene dueño, si quisiéramos concretar lo anteriormente dicho en una sola definición, encontraríamos que la creatividad es la capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de manera innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conductas habituales.

Según Espriú (2009), la creatividad es el proceso mediante el cual los seres humanos desarrollan múltiples potencialidades para de formas innovadoras resolver problemas encontrando diferentes opciones.

Moles y Caude (2007) expertos en metodología creativa, definen la creatividad como una facultad de la inteligencia que consiste en reorganizar los elementos del campo de percepción de una manera original y susceptible de dar lugar a operaciones dentro de cualquier campo fenomenológico.

Lo dicho por el autor es muy interesante, porque la creatividad es el proceso mediante el cual los niños desarrollan gradualmente sus habilidades y producen nuevas y valiosas formas de acción, lo que significa estar felices y satisfechos con los resultados obtenidos.

Ulman (2008) mencionó que la creatividad es una actitud en la que más o menos debemos generar ideas (imaginar, adivinar o considerar, etc.) y luego generar o inventar ideas, conceptos o planes a lo largo de nuevos conceptos no convencionales.

Como dijo el autor, la creatividad es la capacidad personal de un individuo, por lo tanto, no todos pueden ser creativos por igual, porque el proceso cognitivo de todos se desarrollará a través del juego.

Espriú (2009) coincide con algunos autores en que el término creatividad representa un proceso de innovación que permite al ser humano potenciales estrategias y alternativas para resolver problemas.

Mencionaron que esencialmente expresa un cierto grado de satisfacción a través de una determinada forma o medio, produciendo así una forma de pasar algo de una persona a otra.

### **Programa de juegos para la creatividad**

La construcción del plan de juego de la creatividad de los niños adopta la teoría de la creatividad y los métodos teóricos básicos que deben tener los juegos, para que puedan brindar soporte a la investigación desarrollada.

El proyecto se basa en la teoría de los factores, que es lo mismo que la teoría de la creatividad; el máximo representante es Guilford.

### **Teoría factorial**

Mítjans (2005) implica que “bajo esta teoría, desde un punto de vista teórico y experimental, el proceso creativo está expuesto a factores intelectuales y diversos rasgos de personalidad”.

También mencionó que, en términos de factores intelectuales, el principal representante es Guildford, su teoría y marco de pensamiento divergente han producido operaciones relacionadas que complementan el pensamiento convergente, que es fluido, asociativo, expresivo y flexible. Originalidad y elaboración semántica.

Guilford (2008) utilizó los factores que sugirió para interpretar la imaginación y la personalidad como hiperesferas "n" dimensionales.

Estos supuestos se definen en forma de características, y posteriormente trató de identificar estas características en el recuadro de su modelo de inteligencia, que es un modelo teórico. modelo, que tiene como objetivo cubrir la interpretación de todas las dimensiones de la inteligencia humana.

El autor mencionó la fluidez al hablar de dimensiones, esta puede determinar claramente la diferencia que cada persona puede generar de manera espontánea, la flexibilidad es la capacidad de abandonar los viejos métodos y pensar en nuevas direcciones al enfrentar los problemas. La originalidad es un concepto relacionado con la creatividad y sus estándares de medición.

Cabe mencionar que cuando hablamos de creatividad, debemos considerar dos formas de pensar (Guilford, 2008).

Guilford (2008) sugiere que el pensamiento divergente se inclina más hacia el concepto de creatividad.

Por otro lado, Mitjans (2005) comentó, “En la investigación sobre factores relacionados con la creatividad o características de personalidad, se han realizado algunas encuestas, especialmente a través de cuestionarios y pruebas, especialmente S. Rimm en Wisconsin, donde el cuestionario Investigate GIFT (Finding Creative Talent Group Inventory) y Torrance test (Torrance, 2007), que investigó factores como la imaginación, la independencia, la creatividad, la forma del concepto ideológico, la flexibilidad, etc. fueron las más representativas.

### **Creatividad**

Gassier (2010) señaló que una razón importante para las habilidades y destrezas, que proporcionan la esperanza de alentar a las personas a ser más creativas, para la autorrealización.

Los niños pueden pensar y comprender los problemas de antemano durante el proceso de desarrollo, identificar los datos brutos conscientes más importantes y realmente eliminar problemas.

#### **a) Acción creativa:**

1. **Biológicos.** En el desarrollo del comportamiento creativo los factores biológicos son: cerebro, genética, raza.

2. **Psicológicos.** Los factores psicológicos comunes son: subconsciente y genio.
3. **Socioculturales.** Entre los factores sociales y culturales, cabe mencionar: familia, escuela, sociedad, entorno cultural y científico, modelos a seguir de grandes hombres, condiciones históricas, etc.

## **b) Dimensiones de la creatividad**

A continuación, mostraremos una lista de características de creatividad detalladas por Menchen et al. (2014).

-Fluidez: es fácil generar muchas ideas. La forma de promoverlo, por ejemplo, pidiendo a los estudiantes que vinculen eventos.

-Flexibilidad: Característica de la creatividad, para transformar y llegar a la solución.

-Originalidad: Definir una idea, característica única o diferente. Produce reacciones poco frecuentes. En el entorno escolar, promueve estimulando nuevas ideas de los estudiantes.

-Factibilidad: generar ideas y que se puedan realizarse.

-Refinanciamiento: Para fomentar esto en clase, a los estudiantes se les muestran imágenes, historias, ilustraciones y deben prestar atención a los detalles.

Menchén et al. (2014), la función del pensamiento, y un explorador actúa como un aventurero. No quedará paralizado por una sola reacción al problema, es la asociación libre de pensamientos e imágenes.

## **El Juego**

Espríu (2009) mencionó que con darle muchos juegos. Para un entorno que anime a los niños a explorar, imaginar y operar, déjelo que dé respuestas por sí mismo y los adultos lo guíen a considerar las ideas de los niños (debe poder cambiar sus propios estándares). Para adaptarse a las necesidades de grupos o individuos, debe ser flexible más que autocrático, y debe comprender la información necesaria, no unilateral, sino para ayudar a los niños a obtener los materiales necesarios para lograr mejores resultados en su investigación).

### **3 Justificación de la investigación**

Desde un punto de vista teórico, esta investigación es razonable porque puede probar la relación entre la base teórica del juego y la creatividad, y verificar o rechazar su alcance en un entorno laboral. Desde un punto de vista práctico, la investigación permitió evaluar la factibilidad de implementar el proceso prescrito para la construcción de propuestas de juegos y verificar su impacto en la creatividad de estudiantes de 7 años en IE N 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020. La metodología de La importancia radica en el uso correcto de pasos y procesos para lograr el objetivo general de mejorar la creatividad de los alumnos de IE N ° 82489, Quinuamayo, Celendín, de 7 años en 2020.

### **4 Problema**

Es conocido que la creatividad es algo que nace con nosotros, es decir como una cualidad innata del ser humano. Es el medio que nos permite adaptarnos para la sobre-vivencia y en la búsqueda de solucionar problemas y encontrar nuevas formas de realizar las cosas que en muchos casos han sido el origen de avances para la humanidad. De allí, el interés por fomentarla y establecerla de manera sólida en las aptitudes de todos los estudiantes, en particular en aquellos

pertenecientes a los niveles de educación básica, ya que precisamente desde los niveles iniciales se van gestando los caracteres que perdurarán en la vida del individuo. La creatividad en el Perú es un tema que siempre se ha manejado de manera intuitiva, eres creativo o simplemente no lo eres”. Al negarnos la creatividad como una posibilidad, no solemos darle importancia al desarrollo del pensamiento creativo. En el Perú no hay una metodología ni una sistematización del pensamiento creativo. De esa limitación no queda excluida la realidad educativa local, en particular la Institución Educativa N° 82489 de Quinuamayo, Celendín.

¿De qué manera influye la aplicación de juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 7 años de edad de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020?

## **5 Conceptuación y operacionalización de las variables.**

### **5.1 Definición conceptual**

*Variable independiente:* Juegos de construcción.

Conjunto de piezas de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras y que son utilizados por los estudiantes como medio para aprender (Lucano, 2015).

*Variable dependiente:* Creatividad.

Capacidad de los estudiantes para inventar o crear (Medina, 2008).

### **5.2 Definición operacional.**

*Variable independiente:* Juegos de Construcción.

Variable independiente de tipo categórica, cuya evaluación estuvo relacionada con el nivel de aplicativo durante 10 actividades de aprendizaje. Se consideraron las siguientes dimensiones: Planificación, ejecución.,

evaluación con una escala de: Inicio (0-4), proceso (5-8), logro esperado (9-12).

***Variable dependiente:*** Creatividad.

Variable dependiente, de tipo categórica evaluada a cada estudiante en el Pre Test y Pos Test, considerando las dimensiones: Originalidad, fluidez, flexibilidad, sensibilidad ante los problemas: con una escala de: Inicio (0-4), proceso (5-8), logro esperado (9-12).

**Tabla 2***Matriz de operacionalización de variables.*

<b>Variable independiente</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
Juegos de construcción	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reglas de juego</li> <li>- Orden</li> <li>- Aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantea reglas de juego claras y apropiadas para la edad de los participantes.</li> <li>- Se presentan en orden de complejidad progresivo.</li> <li>- Posibilita el aprendizaje y aplicación de estrategias diversas.</li> <li>- Fomenta que los niños sean más organizados.</li> </ul>
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación</li> <li>- Logística</li> <li>- Motricidad</li> <li>- Tiempos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Induce a la participación individual y colectiva.</li> <li>- Cuenta con la logística adecuada.</li> <li>- Permite el desarrollo de habilidades motoras finas.</li> <li>- Plantea el cumplimiento de tiempos determinados.</li> </ul>
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diversificación evaluativa</li> <li>- Instrumentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantea autoevaluación y coevaluación.</li> <li>- Es continua y diferenciada.</li> <li>- Aplica la retroalimentación.</li> <li>- Hace uso de instrumentos válidos y confiables</li> </ul>

<b>Variable dependiente</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
Creatividad	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación</li> <li>- Propuesta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al inicio plantea creaciones nuevas para jugar a los juegos de construcción</li> <li>- Durante el proceso de juego propone ideas innovadoras.</li> <li>- Su trabajo como producto refleja ideas inusuales, infrecuentes.</li> </ul>
	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propuesta</li> <li>- Elección</li> <li>- Planteamiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propone ideas diversas para alcanzar el objetivo.</li> <li>- Elige estrategias adecuadas para dar solución a los problemas planteados de juego.</li> <li>- Plantea ideas y respuestas claras.</li> </ul>
	Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propuesta</li> <li>- Cambio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestra capacidad para acomodar las normas según las necesidades.</li> <li>- Se adapta con facilidad a las diversas circunstancias que se le presentan durante el desarrollo de sus actividades</li> <li>- Propone distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar a los juegos de construcción.</li> </ul>
	Sensibilidad ante los problemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visión</li> <li>- Empatía</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ayuda a sus compañeros cuando es requerido.</li> <li>- Detecta las dificultades que se le presentan en su juego.</li> <li>- Demuestra empatía por sus compañeros.</li> </ul>

## **6 Hipótesis**

H1: Los juegos de construcción influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 7 años de edad de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

H0: Los juegos de construcción no influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 7 años de edad de IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

## **7 Objetivo**

### **7.1 Objetivo General**

Determinar en qué medida la aplicación de los juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de edad de la Institución Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

### **7.2 Específicos**

- Determinar el nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes de la aplicación de los juegos de construcción.
- Evaluar el nivel de desarrollo de los juegos de construcción durante 10 actividades de aprendizaje con los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.
- Determinar el nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, luego de la aplicación de juegos de construcción.
- Comparar el nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes y después de la aplicación de juegos de construcción.

## **Metodología**

### **8 Tipo de investigación.**

Esta investigación es parte del tipo de investigación aplicada, porque las preguntas han sido identificadas y conocidas por los investigadores, por lo que utiliza la investigación para responder preguntas específicas (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El diseño de investigación que se llevó cabo fue pre experimental con la participación de un grupo de educandos.

### **9 Instrumentos**

#### **Lista de Cotejo**

Se aplicó la lista de cotejo para recabar información sobre la variable independiente y dependiente, es decir que la evaluación se llevó a cabo a partir de una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, por ejemplo: sí-no, 1-0 (Hernández , Fernández, y Baptista, 2014).

La validación del instrumento fue por juicio de expertos y la confiabilidad a través del Alfa de Cronbach.

### **10 Fuentes de información**

La información fue obtenida directamente a partir de la aplicación de la lista de cotejo sobre el nivel de preparación que desarrolló la investigadora respecto a la variable independiente juegos de construcción; y la aplicación de lista de cotejo aplicada a cada estudiante referido al cumplimiento de la variable dependiente creatividad.

## 11 Procedimiento y análisis de la información

El procesamiento de los datos de la información obtenida de la muestra se realizó a través de estadística descriptiva (medidas descriptivas de frecuencia, ubicación). La comparación entre el pre - test y post test de la variable dependiente se llevó a cabo con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, con uso de la herramienta tecnológica SPSS v24, que se comparará los niveles de Creatividad antes y después de la aplicación de los Juegos de Construcción.

## 12 Diseño muestral

En la investigación se utilizó una muestra que estuvo conformada por 17 estudiantes de 7 años de edad de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020. Indicar la modalidad de selección de la muestra

**Tabla 3**  
*Estudiantes matriculados en la IE N° 82489*  
*Quinuamayo, Celendín.*

Sección	Sexo		Total
	H	M	
6 años	3	4	7
7 años	11	6	17
8 años	7	9	16
9 años	12	8	20
10 años	12	10	22
11 años	11	13	24
	56	50	106

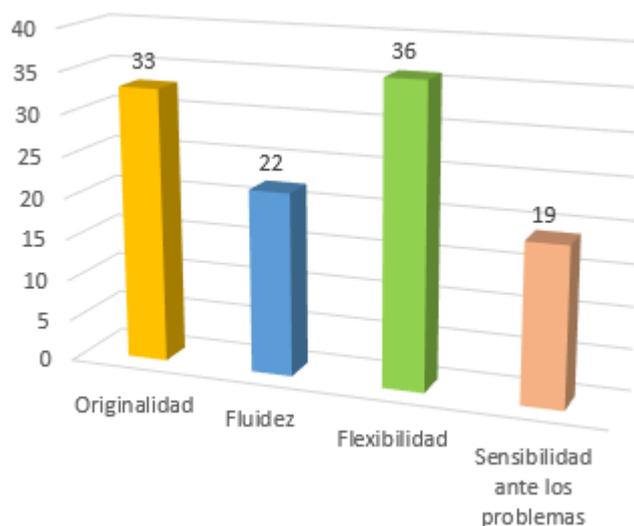
Fuente: Nómina de matrícula del año 2020.

### **13 Prueba estadística inferencial**

Para la contrastación de las hipótesis estadísticas se utilizó los rangos con signo de Wilcoxon para grupos relacionados, referidos a todas las dimensiones de la variable dependiente creatividad.

## Resultados

- **O1:** Nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes de la aplicación de los juegos de construcción.



**Figura 1** Nivel de creatividad en el Pre Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020

La Figura 1, indica el nivel de la variable creatividad en el Pre Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, a partir de los niveles alcanzados en cada una de las dimensiones, siendo “Flexibilidad” la que obtuvo mayor valoración 36 de 51; y “Sensibilidad ante los problemas”, la que obtuvo menor valoración 19 de 51.

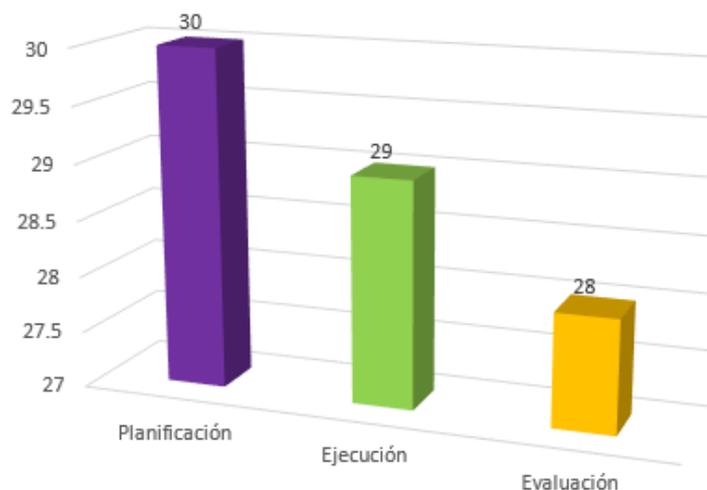
**Tabla 4***Niveles de la variable: Creatividad - Pre Test.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	6	35,3	35,3
	Proceso	6	35,3	70,6
	Logro esperado	5	29,4	100,0
	Total	17	100,0	

**Fuente:** Tabla 10 de base de datos.

La Tabla 4, indica los niveles obtenidos de la variable creatividad en el Pre Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín. Se identifica cierta equivalencia de resultados en los tres niveles considerados para la presente investigación: “Inicio” 6 de 17 (35.3%), “Proceso” 6 de 17 (35.3%), “Logro esperado” 5 de 17 (29.4%).

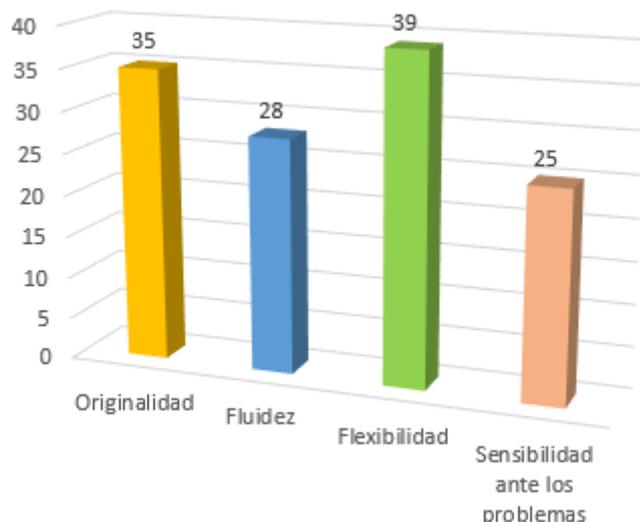
- **O2:** Nivel de desarrollo de los juegos de construcción durante 10 actividades de aprendizaje con los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.



**Figura 2** Nivel de desarrollo de los juegos de construcción en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín.

La Figura 2, indica el nivel de desarrollo de los juegos de construcción durante 10 actividades de aprendizaje con los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, a partir de cada una de las dimensiones, siendo “Planificación” la que obtuvo mayor valoración 30 de 40; y “Evaluación”, la que obtuvo menor valoración 28 de 40.

- **O3:** Nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, después de la aplicación de los juegos de construcción.



**Figura 3** Nivel de creatividad en el Pos Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020

La Figura 3, indica el nivel de la variable creatividad en el Pos Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, a partir de los niveles alcanzados en cada una de las dimensiones, siendo nuevamente “Flexibilidad” la que obtuvo mayor valoración 39 de 51; y “Sensibilidad ante los problemas”, la que obtuvo menor valoración 25 de 51. Con ligero incremento respecto de los valores respectivos en el Pre Test.

**Tabla 5**

*Niveles de la variable: Creatividad - Pos Test.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	3	17,6	17,6	17,6
Válido Proceso	6	35,3	35,3	52,9
Logro esperado	8	47,1	47,1	100,0
Total	17	100,0	100,0	

**Fuente:** Tabla 11 de base de datos.

La Tabla 5, indica los niveles obtenidos de la variable creatividad en el Pos Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín. En este caso, el nivel “Logro esperado”, obtiene mayor valor de frecuencia y porcentual, 8 de 17 (47,1%); y el nivel “Inicio”, menor: 3 de 17 (17,6%).

- **O4:** Comparación del nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes y después de la aplicación de juegos de construcción.

**Tabla 6**

*Tabla cruzada Pre Test - Pos Test por niveles.*

		Pos Test			Total	
		Inicio	Proceso	Logro esperado		
Pre Test	<b>Inicio</b>	Recuento	3	3	0	6
		% del total	17,6%	17,6%	0,0%	35,3%
	<b>Proceso</b>	Recuento	0	3	3	6
		% del total	0,0%	17,6%	17,6%	35,3%
	<b>Logro esperado</b>	Recuento	0	0	5	5
		% del total	0,0%	0,0%	29,4%	29,4%
<b>Total</b>		Recuento	3	6	8	17
		% del total	17,6%	35,3%	47,1%	100,0%

**Fuente:** Tabla 10, Tabla 11 de base de datos.

La Tabla 6 permite comparar el nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes y después de la aplicación de juegos de construcción. Se observa que, del total de estudiantes ubicados en el nivel “inicio” en el Pre Test, la mitad pasó al nivel “proceso” en el Pos Test; por otro lado, del total de estudiantes ubicados en el nivel “proceso” en el Pre Test, la mitad pasó al nivel “logro esperado” en el Pos Test; manteniéndose en “logro esperado” tanto en el Pre Test como en el Pos Test, el restante 29,4% de estudiantes.

- **O:** Grado de influencia de la aplicación de los juegos de construcción sobre el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de edad de la Institución Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

## 14 Prueba de hipótesis

### 14.1 Planteamiento de hipótesis

#### *H0: Hipótesis nula*

Los juegos de construcción no influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 7 años de edad de IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

#### *H1: Hipótesis alterna*

Los juegos de construcción influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 7 años de edad de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

### 14.2 Nivel de significancia

El nivel de significancia, convencionalmente:  $\text{Alpha} = 5\% = 0.05$

### 14.3 Prueba estadística

#### Prueba de normalidad

**Tabla 7**  
*Pruebas de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,219	17	,029	,873	17	,024
Post Test	,202	17	,063	,908	17	,092

a. Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo con la prueba de Shapiro – Wilk, para valores de p menor y mayor respectivamente a 0.05, los datos no corresponden en forma conjunta a una distribución normal, por lo que se elige la prueba no paramétrica para variable ordinal con dos medidas: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

#### 14.4 Cálculo del p valor y toma de decisión

Para calcular el p value se utilizó el software estadístico SPSS v. 24, a través de la secuencia: analizar, pruebas no paramétricas, cuadros de diálogo antiguos, muestras relacionadas.

**Tabla 8**  
*Estadísticos de prueba. Variable: Creatividad.*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
Post Test - Pre Test	
Z	-2,585 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	0,010

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 8, con  $p = 0.010 < 0.05$  indica que existe diferencia estadística entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la variable “Creatividad”, en estudiantes de 7 años de edad de la IE N° 82489, Quinamayo, Celendín, 2020.

Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna H1

## Análisis y discusión

### 15. Análisis

Para el análisis de los resultados, nos remitimos primeramente a la Figura 2, en donde se indica el nivel de desarrollo de los juegos de construcción durante 10 actividades de aprendizaje con los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020. En ella, la dimensión “Planificación” obtuvo el mayor puntaje (30 de 40); y la dimensión “Evaluación”, el menor (28 de 40). Los resultados en este caso, responden a que los juegos fueron planteados con reglas claras y apropiados a la edad de los participantes; presentándose en orden de complejidad progresivo y sobretodo posibilitando el aprendizaje y aplicación de estrategias diversas. Por otro lado, en lo referente a la evaluación, se evidenció algunas debilidades en cuanto al planteamiento de autoevaluaciones y coevaluaciones dentro de actividades en las que además la retroalimentación necesitó ser más efectiva.

En referencia al Pre Test, la Figura 1 y la Tabla 4, nos indican que la variable creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, para la dimensión “flexibilidad” obtuvo el mayor puntaje 36 de 51, en contraposición a la dimensión “sensibilidad ante los problemas” cuyo puntaje alcanzado fue 19 de 51. Este resultado básicamente responde al hecho que los estudiantes demostraron adaptarse con facilidad a las diversas circunstancias que se le presentan durante el desarrollo de sus actividades; pero, sin embargo, se detectó cierta falta de empatía por sus compañeros. Por otro lado, la información también nos permite identificar cierta equivalencia de resultados en los tres niveles considerados de la variable Creatividad: “Inicio” 6 de 17 (35.3%), “Proceso” 6 de 17 (35.3%), “Logro esperado” 5 de 17 (29.4%). Una lectura similar se logra visualizar en la Figura 3 y Tabla 5, referente al Pos Test. La dimensión “flexibilidad” con mayor puntaje: 39 de 51; y “Sensibilidad ante los problemas”, con menor: 25 de 51. Sólo que, en este caso, estos valores son

ligeramente superiores respecto de los valores respectivos del Pre Test. Los niveles obtenidos de la variable creatividad en el Pos Test, en este caso fue como siguen: nivel “Logro esperado”, con mayor valor de frecuencia y porcentual, 8 de 17 (47,1%); y el nivel “Inicio”, menor: 3 de 17 (17,6%).

Orientados a responder el objetivo de comparar el nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes y después de la aplicación de juegos de construcción, la Tabla 6 nos indica que del total de estudiantes ubicados en el nivel “inicio” en el Pre Test, la mitad pasó al nivel “proceso” en el Pos Test; por otro lado, del total de estudiantes ubicados en el nivel “proceso” en el Pre Test, la mitad pasó al nivel “logro esperado” en el Pos Test; manteniéndose en “logro esperado” tanto en el Pre Test como en el Pos Test, el restante 29,4% de estudiantes.

Finalmente, la Tabla 8, con  $p = 0.010 < 0.05$  para la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, indica que existe diferencia estadística entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la variable “Creatividad”, en estudiantes de 7 años de edad de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

## **16. Discusión**

Los objetivos planteados por diversos autores, como Izquierdo y Jaimes (2018), Vera (2017), Moscoso (2017), Palacios y Ruiz (2019), Clavo y Díaz (2018) entre otros, básicamente son referidos a diseñar y evaluar guías para docentes, con el fin de fomentar procesos cognitivos creativos en niños de nivel básico; también encontramos objetivos de diseñar estrategias para desarrollar la creatividad en niños de preescolar; o simplemente determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas. Todos estos objetivos examinados, se relacionan de manera directa con el objetivo de la presente investigación: Determinar en qué medida la aplicación de los juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de edad de la Institución

Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020; motivo por el cual, sus trabajos sirvieron de base también en el aspecto metodológico y práctico además del teórico. Son muy interesantes las diversas conclusiones que en esa dirección se obtuvieron; entre ellas: Los profesores de preescolar, consideraron que las guías propuestas para fomentar procesos cognitivos creativos, son verdaderamente útiles; el juego es muy importante en el aprendizaje en general, no sólo fomenta la creatividad; conclusiones que concuerdan con las obtenidas en el presente trabajo de investigación, en el que además se partió de una muestra distribuida de manera equivalente.

## Conclusiones y recomendaciones

### 17. Conclusiones

De acuerdo a los objetivos y resultados obtenidos, se indican las siguientes conclusiones:

- El nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes de la aplicación de los juegos de construcción, fue: “Inicio” 6 de 17 (35.3%), “Proceso” 6 de 17 (35.3%), “Logro esperado” 5 de 17 (29.4%). A nivel de dimensiones: “Flexibilidad” con mayor puntaje: 36 de 51; y “Sensibilidad ante los problemas”, con menor 19 de 51.
- El nivel de desarrollo de los juegos de construcción durante 10 actividades de aprendizaje con los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, fue: para la dimensión “Planificación” con mayor valoración 30 de 40; y “Evaluación”, con menor valoración: 28 de 40.
- El nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, luego de la aplicación de juegos de construcción, fue: “Inicio”: 3 de 17 (17,6%), “Proceso” 6 de 17 (35.3%), “Logro esperado”, 8 de 17 (47,1%). A nivel de dimensiones: “Flexibilidad” con mayor puntaje: 39 de 51; y “Sensibilidad ante los problemas”, con menor puntaje: 25 de 51. Con ligero incremento respecto de los valores respectivos en el Pre Test.
- El nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes y después de la aplicación de juegos de construcción, es como sigue: del total de estudiantes ubicados en el nivel “inicio” en el Pre Test, la mitad pasó al nivel “proceso” en el Pos Test; por otro lado, del total de estudiantes ubicados en el nivel “proceso” en el Pre Test, la mitad pasó al nivel “logro esperado” en el Pos Test; por otro lado;

manteniéndose en “logro esperado” tanto en el Pre Test como en el Pos Test, el restante 29,4% de estudiantes.

- La Prueba no paramétrica Rangos con signo de Wilcoxon, para  $p = 0.010 < 0.05$ , indica que la aplicación de juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de la Institución Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

## **18. Recomendaciones:**

Sobre la base de los resultados y conclusiones, se plantean las siguientes recomendaciones:

- Ejecutar investigaciones en las que la elección de la muestra sea probabilística y otras en las que sean deterministas, con el fin de contrastar los diferentes resultados.
- Identificar posibles causas de resultados poco significativos, no obstante haberse desarrollado una buena planificación de la investigación.
- Indagar sobre posibles causas de que los resultados en el pos test no evidenciaron diferencias significativas respecto a los respectivos en el pre test.
- Indagar sobre las posibles causas de que aproximadamente el 50% de los estudiantes ubicados en el nivel “Inicio”, en el Pos Test mantuvieron su cualificación, sin aparente mejora.
- Extender la investigación a una población mayor de los niveles básicos.

## 19. Referencias bibliográficas

- Calero. (2003). *El juego como un medio de aprendizaje*. México: Alfomega.
- Castro, López, & Escorial. (2011). Posibilidades del juego de construcción para el aprendizaje de las matemáticas en la educación infantil. *Puls*, 103 - 124.
- Clavo, M., & Díaz, B. (2018). *Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del nivel básico*. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
- Clifford. (2007). *El Juego*. Buenos Aires: Editoriales Pardos.
- Cousinet, R. (2007). *La Escuela Nueva*. Barcelona: Editorial Luis Miracle SA.
- Crisólogo. (2010). *El juego en el niño preescolar*. España: Editorial Urano.
- Decroly, & Monchamp. (2002). *La iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Francisco Beltrán.
- Espríu. (2009). *El niño y la creatividad*. México: Trillas.
- Flores. (2007). *La creatividad del docente y el uso de las estrategias para la enseñanza de alumnos de 3er grado de la escuela básica Francisco Lazo Martí*. Valle de la Pascua: Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez.
- Frade, L. (2008). *Definición de términos: ¿Qué son las competencias?* México: Editorial Inteligencia Educativa.
- Gassier. (2010). *Creatividad en manual del desarrollo psicomotor*. Barcelona: Masson.

- Guilford. (2008). *Creatividad y educación*. Buenos Aires: Paidós.
- Hernández , R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill Education.
- Hernández. (1999). Manual de creatividad publicitaria. *Editorial Síntesis*, 29.
- Izquierdo, R., & Jaimes, J. (2018). *Guía para fomentar la creatividad en niños de preescolar*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Lucano, K. (2015). *Juegos didácticos de bloques de construcción*. Lima: Ministerio de Economía y Finanzas.
- Medina, G. (2008). Temas para la Educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-6.
- Menchen, Dadamia, & Martínez. (2014). *Creatividad*. Colombia: Editorial Llango.
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.
- Mítjans. (2005). *Creatividad, personalidad y educación*. Cuba: Pueblo y educación.
- Moles, & Caude. (2007). *Creatividad y métodos de innovación*. Madrid: Ibérico Europea de Ediciones y Centro de Investigación y Aplicaciones de la Comunicación CIAC.
- Moreno. (2007). *Las artes plásticas - psicología del desarrollo. Tomo I y II*. Caracas: UNERS.
- Moscoso, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, CIBV, Emblemático Chordeleg*. Cuenca: ISBN 84-472-0882-6.

- Palacios, Y., & Ruiz, R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad en niños de la Institución Educativa Rafael de la Pasión*. Piura: Universidad Nacional de Piura.
- Palazón, J. (25 de abril de 2018). *Educación 3.0*. Obtenido de 8 beneficios de usar juegos de construcción en el aula según Broks: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/juegos-de-construccion-en-el-aula/>
- Sarlé, & Rosas. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Sosa , M. (2016). *Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en estudiantes de la IE N° 604*. Piura: Universidad Católica Los Ángeles.
- Toro, V. (2014). El juego como herramienta educativa del educador social. *Revista de Educación Social*, 1-13.
- Torrance. (2007). *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Morava.
- Ulman. (2008). *Creatividad*. Madrid: Rialph.
- Vera, J. (2017a). *Estrategias para desarrollar la creatividad en niños de etapa preescolar*. Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.

## **Anexos**

## Anexo 1

### Lista de cotejo – variable: Juegos de construcción

Evaluación de la variable juegos de construcción, IE N° 82489, Quinuamayo,  
Celendín, 2020.

Docente evaluador: ..... Fecha: / /

No = 0, Si = 1

N°	Variable: Juegos de construcción	No	Si
<b>Dimensión 1: Planificación</b>			
1	Plantea reglas de juego claras y apropiadas para la edad de los participantes.		
2	Se presentan en orden de complejidad progresivo.		
3	Posibilita el aprendizaje y aplicación de estrategias diversas.		
4	Fomenta que los niños sean más organizados.		
<b>Dimensión 2: Ejecución</b>			
5	Induce a la participación individual y colectiva.		
6	Cuenta con la logística adecuada.		
7	Permite el desarrollo de habilidades motoras finas.		
8	Plantea el cumplimiento de tiempos determinados.		
<b>Dimensión 3: Evaluación</b>			
9	Plantea autoevaluación y coevaluación.		
10	Es continua y diferenciada.		
11	Aplica la retroalimentación.		
12	Hace uso de instrumentos válidos y confiables		

<b>Escala de valoración</b>	
Inicio	0-4
Proceso	5-8
Logro Esperado	9-12

## Anexo 2

### Lista de cotejo – variable: Creatividad

Evaluación de la variable Creatividad, IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

Estudiante: .....

Fecha: / /

No = 0, Si = 1

N°	Variable: Creatividad	No	Si
<b>Dimensión 1: Originalidad</b>			
1	Al inicio plantea creaciones nuevas para jugar a los juegos de construcción.		
2	Durante el proceso de juego propone ideas innovadoras.		
3	Su trabajo como producto refleja ideas inusuales, infrecuentes.		
<b>Dimensión 2: Fluidez</b>			
4	Propone ideas diversas para alcanzar el objetivo.		
5	Elige estrategias adecuadas para dar solución a los problemas planteados de juego.		
6	Plantea ideas y respuestas claras.		
<b>Dimensión 3: Flexibilidad</b>			
7	Demuestra capacidad para acomodar las normas según las necesidades.		
8	Se adapta con facilidad a las diversas circunstancias que se le presentan durante el desarrollo de sus actividades.		
9	Propone distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar a los juegos de construcción.		
<b>Dimensión 4: Sensibilidad ante los problemas</b>			
10	Ayuda a sus compañeros cuando es requerido.		
11	Detecta las dificultades que se le presentan en su juego.		
12	Demuestra empatía por sus compañeros.		

<b>Escala de valoración</b>	
Inicio	0-4
Proceso	5-8
Logro Esperado	9-12

## VALIDEZ Y FIABILIDAD DE INSTRUMENTOS



### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTOS

Señor(a)

M. Cs. Ever Sánchez Cotina.....

Presente.-

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que pretendemos utilizar en la Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria, por la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad San Pedro.

El instrumento tiene como objetivo recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, por lo que, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento y la matriz de operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores, categorías y escala de medición.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**
**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Sanchez Gabriela E. nor*
- 1.2. DNI: *41617123*
- 1.3. Grado Académico: *Magister en Ciencias*
- 1.4. Profesión: *Licenciada en Educación Primaria*
- 1.5. Institución donde labora: *Universidad Nacional de San Martín*
- 1.6. Cargo que desempeña: *Docente*
- 1.7. Denominación del Instrumento:  
*Lista de Cotejo - variable Juegos de Construcción*  
*Lista de Cotejo - variable Creatividad*
- 1.7. Autor del instrumento: *Rojas Valmoros Aurea del Carmen*

**II. VALIDACIÓN**

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
<b>1. CLARIDAD</b>	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
<b>2. OBJETIVIDAD</b>	Están expresados en conductas observables, medibles					X
<b>3. CONSISTENCIA</b>	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
<b>4. COHERENCIA</b>	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
<b>5. PERTINENCIA</b>	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
<b>6. SUFICIENCIA</b>	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					4	25
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		29				



**III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN**

3.1. Valoración total cuantitativa: 29

3.2. Opinión: FAVORABLE  DEBE MEJORAR \_\_\_\_\_  
NO FAVORABLE \_\_\_\_\_

3.3. Observaciones: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Celendín, 07 de Junio del 2021.

  
M.Cs. Ever Sánchez Cotrina  
DOCENTE

\_\_\_\_\_  
Firma



### **PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTOS**

Señor(a)

Mg. Marco Antonio Gutierrez Velasquez.....

Presente.-

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que pretendemos utilizar en la Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria, por la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad San Pedro.

El instrumento tiene como objetivo recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, por lo que, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento y la matriz de operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores, categorías y escala de medición.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**
**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Gutiérrez Velásquez Marco Antonio*
- 1.2. DNI: *09312566*
- 1.3. Grado Académico: *Magister en Educación Superior*
- 1.4. Profesión: *Psicólogo*
- 1.5. Institución donde labora: *Hospital de Apoyo Celendín*
- 1.6. Cargo que desempeña: *Psicólogo*
- 1.7. Denominación del Instrumento:  
*Lista de cotejo - Variable Juego de construcción*  
*Lista de cotejo - Variable Creatividad*
- 1.7. Autor del instrumento: *Rojas Velez, moro Aurea del Carmen*

**II. VALIDACIÓN**

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>					4	25
<b>SUMATORIA TOTAL</b>					29	



**III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN**

3.1. Valoración total cuantitativa: 29

3.2. Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR \_\_\_\_\_  
NO FAVORABLE \_\_\_\_\_

3.3. Observaciones: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Celendín, 07 de junio del 2021.

  
\_\_\_\_\_  
Firma



### **PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTOS**

Señor(a)

..... Mg.: *Sofía Yaquelin Tumbajulca Cruzado* .....

Presente.-

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que pretendemos utilizar en la Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria, por la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad San Pedro.

El instrumento tiene como objetivo recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, por lo que, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento y la matriz de operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores, categorías y escala de medición.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**
**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Pumbajirca, Pruzado, Sofía Yajulira*
- 1.2. DNI: *43459779*
- 1.3. Grado Académico: *Magister en Psicología Educativa*
- 1.4. Profesión: *Docente en Educación*
- 1.5. Institución donde labora: *I. E. San Felipe Santiago*
- 1.6. Cargo que desempeña: *Docente*
- 1.7. Denominación del Instrumento:  
*Lista de Cotejo - Variable Juegos de construcción*  
*Lista de cotejo - Variable Caratividad*
- 1.7. Autor del instrumento: *Rojas Velazquez Aurora del Carmen*

**II. VALIDACIÓN**

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
<b>1. CLARIDAD</b>	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
<b>2. OBJETIVIDAD</b>	Están expresados en conductas observables, medibles					X
<b>3. CONSISTENCIA</b>	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
<b>4. COHERENCIA</b>	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
<b>5. PERTINENCIA</b>	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
<b>6. SUFICIENCIA</b>	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>						30
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		30				



**III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN**

- 3.1. Valoración total cuantitativa: 30
- 3.2. Opinión: FAVORABLE  DEBE MEJORAR \_\_\_\_\_  
NO FAVORABLE \_\_\_\_\_
- 3.3. Observaciones: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Celendín, 08 de junio del 2021.

Firma

### Anexo 3

**Tabla 9**

*Juegos de construcción durante 10 actividades de aprendizaje, IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.*

Sesión	Planificación	Ejecución	Evaluación	Total general
1	1 1 0 1 1	4 0 0 1 1 1	3 1 1 1 0 1	4 11
2	0 1 1 1 0	3 1 1 1 0 0	3 0 0 0 1 1	2 8
3	1 1 0 1 1	4 1 1 1 0 0	3 0 0 1 1 1	3 10
4	1 1 0 0 1	3 1 1 0 1 0	3 1 1 1 0 0	3 9
5	1 0 1 1 0	3 1 0 1 0 0	2 1 1 0 1 0	3 8
6	1 1 0 0 1	3 1 1 1 1 0	4 0 0 0 1 1	2 9
7	0 0 1 1 0	2 0 0 0 1 1	2 1 1 0 1 0	3 7
8	1 1 0 1 0	3 0 0 1 1 0	2 1 1 1 0 0	3 8
9	1 0 0 1 1	3 1 0 1 1 1	4 0 0 1 0 1	2 9
10	0 1 1 0 0	2 1 1 1 0 0	3 1 1 1 0 0	3 8
		<u>30</u>	<u>29</u>	<u>28</u> 87

### Anexo 4

**Tabla 10**

*Pre Test aplicados a los 17 estudiantes de la muestra de estudio.*

	Originalidad			Fluidez				Flexibilidad				Sensibilidad ante los problemas				Total	
	It 1	It 2	It 3	S1	It 4	It 5	It 6	S2	It 7	It 8	It 9	S3	It 10	It 11	It 12		S4
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2
2	0	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	1	0	1	2	10
3	1	1	1	3	0	1	0	1	1	1	1	3	0	1	0	1	8
4	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2
5	0	1	1	2	0	1	0	1	1	1	1	3	1	1	1	3	9
6	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	3
7	1	1	1	3	1	1	0	2	1	1	1	3	0	0	0	0	8
8	0	1	1	2	0	1	0	1	1	1	1	3	0	1	0	1	7
9	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	0	1	2	11
10	1	1	1	3	0	1	1	2	1	1	1	3	0	1	0	1	9
11	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	3
12	0	1	1	2	0	1	1	2	1	1	1	3	0	1	0	1	8
13	0	1	1	2	0	1	0	1	1	1	1	3	1	0	1	2	8
14	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	4
15	1	1	1	3	0	1	1	2	1	1	1	3	0	1	0	1	9
16	0	1	1	2	1	1	0	2	1	1	1	3	0	0	0	0	7
17	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2
				<u>33</u>				<u>22</u>				<u>36</u>				<u>19</u>	<u>110</u>

## Anexo 5

**Tabla 11**

*Pos Test aplicados a los 17 estudiantes de la muestra de estudio.*

	Originalidad			Fluidez				Flexibilidad				Sensibilidad ante los problemas			Total		
	It 1	It 2	It 3	S1	It 4	It 5	It 6	S2	It 7	It 8	It 9	S3	It 10	It 11		It 12	S4
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2	3
2	0	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	1	0	1	2	10
3	1	1	1	3	1	1	0	2	1	1	1	3	0	1	0	1	9
4	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	2	1	0	0	1	5
5	0	1	1	2	0	1	0	1	1	1	1	3	1	1	1	3	9
6	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	3
7	1	1	1	3	1	1	0	2	1	1	1	3	1	0	0	1	9
8	0	1	1	2	0	1	0	1	1	1	1	3	0	1	0	1	7
9	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	0	1	2	11
10	1	1	1	3	0	1	1	2	1	1	1	3	0	1	0	1	9
11	1	0	1	2	1	1	0	2	0	1	1	2	1	1	0	2	8
12	0	1	1	2	0	1	1	2	1	1	1	3	0	1	0	1	8
13	0	1	1	2	0	1	1	2	1	1	1	3	1	0	1	2	9
14	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	4
15	1	1	1	3	0	1	1	2	1	1	1	3	1	1	0	2	10
16	0	1	1	2	1	1	0	2	1	1	1	3	0	0	0	0	7
17	1	0	1	2	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	2	6
				35				28				39				25	127

## Sesión de Aprendizaje 1

- Dimensión** : *Fluidez*
- Denominación** : *Descubrimos características de los materiales de construcción.*
- Habilidad** : *Lograr la emisión de respuestas rápidas y coherentes.*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA METODOLOGICA</b>	<b>MATERIALES</b>
04-06-21	<p>- Dispuestos en el patio jugaremos agruparnos. Se pedirá agruparse a todos los que les gustan diferentes frutas. Así se agruparán a los que les gusta el plátano, otros la naranja, otros la manzana, etc. Se realizarán otras agrupaciones repartiendo fichas de colores y se agruparán por el color que les tocó, así se agruparán todos los verdes, los amarillos, los azules. También se pedirá que solos se agrupen en dos grandes grupos, podrán decir en hombres y mujeres o en pequeños y grandes.</p> <p>- Se les brindará el material a cada grupo y se les comentará de las agrupaciones que acabamos de hacer y se les pedirá que ellos agrupen los diferentes materiales teniendo presente las siguientes características:</p> <p>De que están hechos, para que sirven, por el tamaño, por el color, por el grosor, por su forma, por el sonido que producen, etc. Así llegarán a descubrir que un tubo de cartón y una lata de leche ruedan; que un bloque y una tablita tienen caras rectangulares o cuadradas; que a una pita o soguilla se puede envolver o enrollar y que un tubo no se destruye y otros materiales se destruyen con facilidad.</p> <p>Finalmente, los niños dibujarán los materiales clasificándolos en</p>	<p>-Latas de leche, bloques de cartón, cajas, tubos de papel higiénico, palitos, cuerdas, soguillas.</p> <p>Papel bond, lápices y crayones</p>

	<p>dos grupos: grandes y pequeños o gruesos y finos.</p> <p>La Evaluación se realizará a través de la observación directa teniendo en cuenta el interés y participación de cada niño.</p>	
--	---	--

## Sesión de Aprendizaje 2

**DIMENSIÓN** : *Elaboración y Originalidad*

**DENOMINACION** : *Confeccionamos pulseras con figuritas*

**HABILIDAD** : *Crea diversas producciones plásticas con las propias técnicas que descubre y las que aprende en su contexto*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
08-06-21	<p>En el patio, repartiremos en todos los niños figuras de un sol, una nube una estrella, y luego les pediremos que se agrupen de acuerdo a la figura que les tocó.</p> <p>Luego se indica que se les llamará de cada grupo uno por uno formando una fila, así: venga un sol, una nube y una estrella; otra vez venga un sol, una nube y una estrella. Como están dispuestos en una fila se preguntará ahora ¿a quién le toca salir?, observando indicaran -al sol. Seguirán formando la secuencia hasta que se termine los integrantes de los tres grupos.</p> <p>Pasamos al aula y colocamos en el pizarrón la secuencia trabajada. Como de costumbre en sus grupos establecidos realizarán diferentes secuencias con los materiales dados (semillitas, colores, palitos, chapitas, hojitas, etc.)</p> <p>Una vez fijada la idea de lo que es una secuencia se proporcionará el material (figuritas e hilo elástico) para confeccionar pulseritas.</p> <p>Jugamos con nuestro cuerpo. Secuencias: un niño</p>	<p>Figuras de papel, semillitas, colores, palitos, hojitas, chapitas e hilo elástico</p>

	<p>parado- otro sentado, una mano-un puño, uno con cara triste-otro feliz, un niño de frente-otro de espalda, un codo-una rodilla (sentados); ellos también ofrecerán otras secuencias.</p> <p>La evaluación se realizará con la observación directa, teniendo en cuenta la creatividad de cada pulsera.</p>	
--	--	--

### Sesión de Aprendizaje 3

<b>DIMENSIÓN</b>	: <i>Elaboración</i>
<b>DENOMINACION</b>	: <i>Elaboramos instrumentos y reproducimos el sonido del río</i>
<b>HABILIDAD</b>	: <i>Representa, de modo figurativo y no figurativo lo que siente, sucede y percibe, a través de la elección y uso de diversos medios gráfico-plásticos.</i>

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
09-06-21	<p>En el patio, nos sentamos en círculo y pedimos guardar silencio y cerrando los ojos, tratamos de recordar cómo suena: el viento, los carros, las maquinas que trabajan en la carretera, los trinos de las aves, las sirenas de las ambulancias, las bocinas de los vehículos, el sonido del río o de una cascada.</p> <p>Se les pedirá formar dos grupos: uno de ellos imitara con la voz los sonidos de la naturaleza y el otro los sonidos producidos por las diferentes maquinas motorizadas que sepan.</p> <p>Pasamos al aula y pediremos a los niños que cojan los instrumentos musicales y los toquen, luego de un momento pediremos que comparen qué instrumento produce un sonido como los que trabajamos en el patio, se hallara semejanzas y diferencias.</p> <p>Hablamos un poco del agua de toda su importancia y nos imaginamos que si el agua fuera persona. ¿Cómo se movería? Realizan movimientos como si fueran el agua. Ahora trataremos de reproducir su sonido elaborando un instrumento Para esto les mostraremos qué instrumento reproduce tal</p>	<p>Papel de colores, plumones, tijeras, goma, clavitos, tubos de papel higiénico</p>

	<p>sonido y es el tubo de agua.</p> <p>Se les repartirá el material siempre en grupos dándoles las instrucciones para elaborar tal instrumento (cabe resaltar que esta actividad se realizará en unas dos sesiones de aprendizaje)</p> <p>Nuevamente cogiendo los instrumentos un grupo tratará de cantar una canción de su gusto o sugerida, mientras el otro se mueve o baila libremente siguiendo los sonidos.</p> <p>La evaluación se realizará con la observación directa, teniendo en cuenta la creatividad de cada instrumento.</p>	
--	--	--

#### Sesión de Aprendizaje 4

**DIMENSIÓN** : *Flexibilidad y Originalidad*

**DENOMINACION** : *Inventamos diversos caminos*

**HABILIDAD** : *Reconoce diferentes direcciones, niveles y distancias*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
10-06-21	<p>Sentados en círculo en el patio conversamos acerca de los caminos que hemos recorrido, por ejemplo: cuando vamos de paseo al río, al Corepuquio, a Cabracancha o algún otro lugar. Comentamos cómo son, cuánto demora en llegar, las distancias, la forma que tenían, si eran llanos o tenían subidas o bajadas, angostos o amplios, etc.</p> <p>Pedimos a los niños que recorran caminos imaginarios, por ejemplo, uno recorrerá un camino ondulado, otro saltará porque hay piedras, otro pasará por debajo de un puente, todos imitamos al que tenga la idea de su camino. Para esto se ayudará con su propio cuerpo.</p> <p>Luego se pasará al aula y con el material construirán sus caminos que imaginaron y recorrieron en el patio, en el que</p>	Papeles, lápices, plumones, colores, crayones.

	<p>explicarán, las direcciones, los niveles, lados, distancias, grosor, tiempos.</p> <p>En las hojas dibujaran sus caminos y señalaran su originalidad de cómo pasar muy rápido ese camino.</p> <p>En la evaluación se tendrá en cuenta la rapidez e innovación de sus ideas</p>	
--	--	--

## Sesión de Aprendizaje 5

**DIMENSIÓN** : *Fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad*

**DENOMINACION** : *Construimos un árbol de navidad con triángulos*

**HABILIDAD** : *Reconoce al árbol como parte importante de la navidad*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
11-06-21	<p>Conversamos con los niños acerca de las fiestas navideñas, se les pregunta ¿Cómo lo celebran en sus casas?, ¿Qué hacen en sus casas?, ¿Cómo las adornan?, ¿Dónde colocan los regalos?</p> <p>Entre todas las respuestas rescataremos al árbol de navidad, se explicará su importancia para ellos.</p> <p>Se repartirá siempre en grupo el material, como: las cartulinas, goma, escarcha y diferentes triángulos de ambos colores.</p> <p>Se pedirá que con el material construyan un árbol de navidad, al que después lo decorarán y le pondrán un nombre.</p> <p>Se conversará cómo colocaron los triángulos, cuántos utilizaron por filas o columnas, de cuántos hicieron la base de árbol, ¿Qué nombre le colocaron a su árbol?, ¿Cómo lo piensan decorar?, etc.</p> <p>Cantamos la canción “Mi árbol navideño”</p> <p>La evaluación será permanente.</p>	<p>Triángulos de diferentes tamaños de colores: verde y marrón.</p> <p>Cartulinas, gomas, escarcha.</p>

## Sesión de Aprendizaje 6

***DIMENSIÓN*** : *Elaboración y originalidad*

***DENOMINACION*** : *Dibujo mi creación*

***HABILIDAD*** : *Representa sus emociones por medio del juego*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
22-06-21	<p>Se da a conocer a todos los niños las normas que debemos cumplir para iniciar con el juego. Se les pide a los niños que se agrupen, que decidan con que jugar, con quién jugar y cómo jugar; dejando libre su imaginación, ellos juegan de manera libre de acuerdo a lo que han pensado hacer.</p> <p>A la hora del sonido de la pandereta se indica a los niños que es hora de ordenar y colocar cada objeto utilizado en su lugar respectivo.</p> <p>Primero cuentan cómo se sintieron durante el juego, qué paso y si cumplieron las normas establecidas al inicio.</p> <p>Representan de forma individual lo que jugaron, dibujando en un papelote, haciendo uso de papel de color, plumones, tijeras y más.</p> <p>Cada niño expondrá de forma individual el dibujo que realizo, contándonos su experiencia y por qué lo realizo de esa manera.</p> <p>La evaluación será permanente.</p>	<p>Papelotes, plumones, papel de color, tijeras, cinta.</p>

## Sesión de Aprendizaje 7

***DIMENSIÓN*** : *Elaboración y originalidad*

***DENOMINACION*** : *Despertando mis conocimientos*

***HABILIDAD*** : *Crea diferentes figuras en base a lo vivido*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
23-06-21	<p>Conversamos con los estudiantes sobre los lugares que hemos visitado, los paisajes que hemos visto y los animales que hemos conocido.</p> <p>Todos hablan muy emocionados y contentos sobre los paseos que han realizado a lo largo del tiempo, después de una larga conversación, todos salimos al patio y cada uno de ellos elije un espacio para trabajar con las semillas de eucaliptos que previamente han sido pintadas de diferentes colores, expresando sus ideas y emociones en cada figura que crean.</p> <p>Una vez elaboradas las figuras, describen a que representa cada una de ellas, cuáles han sido sus ideas para hacerlas de esa manera y cuál sería el nombre de cada figura.</p> <p>Después de que describieron sus figuras se conversa con los niños para saber cómo se sintieron y que podrían mejorar.</p> <p>La Evaluación se realizará a través de la observación directa teniendo en cuenta el interés y participación de cada niño.</p>	Semillas de eucalipto

## Sesión de Aprendizaje 8

***DIMENSIÓN*** : *Elaboración y originalidad*

***DENOMINACION*** : *Ensamblando mi imaginación*

***HABILIDAD*** : *Realiza diferentes diseños de robots en base a su imaginación*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
24-06-21	<p>Empezamos esta actividad imaginando como es un robot, que forma puede tener, que tan grande puede ser, que nombre se le puede dar y que materiales podemos utilizar para elaborarlo.</p> <p>Después de tener una idea clara de las características de un robot, decidimos utilizar cartón para crear nuestro robot.</p> <p>Con ayuda de una tijera empezamos a recortar rectángulos de diferentes tamaños y haciéndole ranuras en todos los bordes, luego ensamblamos dichas figuras hasta obtener un robot del tamaño deseado, luego de terminado nuestro robot le damos características y colocamos un nombre, posteriormente salen a exponer un relato sobre una gran hazaña que puede hacer su robot, dándole vida a toda su imaginación.</p> <p>La Evaluación se realizará a través de la observación directa teniendo en cuenta el interés y participación de cada niño.</p>	<p>Cartón, tijeras, goma.</p>

## Sesión de Aprendizaje 9

<b><i>DIMENSIÓN</i></b>	<i>: Elaboración y originalidad</i>
<b><i>DENOMINACION</i></b>	<i>: Construyendo edificios como herramienta de la creatividad.</i>
<b><i>HABILIDAD</i></b>	<i>: Elaboramos edificios de diferentes tamaños y formas con sus propias técnicas.</i>

<b><i>FECHA</i></b>	<b><i>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</i></b>	<b><i>MATERIALES</i></b>
29-06-21	<p>Hemos recolectado los rollos de cartón de papel higiénico durante buen tiempo y este será usado de manera creativa para que construir edificios del tamaño, color y forma que se desee.</p> <p>Iniciamos la actividad imaginando como sería un edificio en una zona urbana, luego de tener nuestra idea iniciamos con la elaboración, para esto formamos parejas para un mejor apoyo, las parejas son elegidas por afinidad.</p> <p>Primero ubicamos los rollos de cartón de forma ascendente y para que estos no se caigan realizamos pequeños cortes en el borde inferior y superior donde serán embonados los unos con los otros, para tener una mejor estructura podemos utilizar palitos de carrizo.</p> <p>Después de tener el tamaño y forma deseada procedemos a pintar con temperas de los colores que más nos gusten.</p> <p>Ahora exponemos que es lo que más nos gusta de nuestro edificio y para que sería útil.</p> <p>La Evaluación se realizará a través de la observación directa teniendo en cuenta el interés y participación de cada niño.</p>	<p>Rollos de cartón de papel higiénico, temperas, pinceles, goma.</p>

## Sesión de Aprendizaje 10

***DIMENSIÓN*** : *Elaboración y originalidad*

***DENOMINACION*** : *Jugando con mi imaginación*

***HABILIDAD*** : *Crea diferentes figuras en base a la imaginación*

<b>FECHA</b>	<b>ESTRATEGIA DE METODOLOGIA</b>	<b>MATERIALES</b>
30-06-21	<p>Se da a conocer a todos los niños las normas que debemos cumplir para iniciar la actividad, después de estar de acuerdo iniciamos recolectando las botellas descartables de todo tamaño, color y forma que hay en la institución.</p> <p>Lavamos y secamos muy bien todas las botellas.</p> <p>Luego con ayuda de un cúter cortamos por la mitad la botella y ahora con la tijera empezamos a cortar en partes iguales el contorno de la botella, puede ser en 5 partes o las que uno elija, posteriormente le damos forma a los pétalos, redondeando con la tijera los extremos, luego doblamos en sentido contrario para que tome la forma de una flor.</p> <p>Pintamos con temperas de los colores que más nos gusten y ubicamos en una maceta hecha de una lata con tierra, para poder ubicar las flores le incrustamos un alambre por medio de la tapa de la botella.</p> <p>La Evaluación se realizará a través de la observación directa teniendo en cuenta el interés y participación de cada niño.</p>	<p>Botellas plásticas de diferentes tamaños, tijeras, cúter, temperas, pinceles, alambre, lata, tierra.</p>

*DURANTE LAS SESIONES*









**Juegos de Construcción y Creatividad, en estudiantes de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.**

**Construction and Creativity Games, in students of IE N ° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.**

**Jogos de Construção e Criatividade, em alunos do IE N ° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.**

au.ro.ve.13@gmail.com.

Universidad San Pedro, filial Cajamarca. Facultad de Educación.

---

## **RESUMEN**

En el presente trabajo, se planteó el objetivo de determinar en qué medida la aplicación de los juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de la Institución Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020. Para ello, se desarrolló una investigación de tipo aplicada y diseño preexperimental, con una muestra conformada por 17 niños de 7 años. Para el recojo de información se utilizaron listas de cotejo para ambas variables: juegos de construcción y creatividad consistentes de 12 ítems cada una. La hipótesis se contrastó por medio de la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, llegando al resultado principal de que, con  $p = 0.010 < 0.05$ , para el p value de la prueba no paramétrica Rangos con signo de Wilcoxon, la aplicación de los juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de la Institución Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

**Palabras clave:** Juegos de construcción, creatividad

## **ABSTRACT**

In the present work, the objective of determining to what extent the application of construction games influences the development of creativity in 7-year-old children of Educational Institution No. 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020 was set. , an applied research and pre-experimental design was developed, with a sample made up of 17 girls and 7-year-old boys. To collect the information, checklists were used for both variables: construction games and creativity consisting of 12 items each. The hypothesis was contrasted by means of Wilcoxon's nonparametric signed ranks test, reaching the main result that, with  $p = 0.010 < 0.05$ , for the p value of the Wilcoxon signed ranks nonparametric test, the application of Construction games influences the development of creativity in 7-year-old children from Educational Institution No. 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

**Keywords:** Children's stories, self-esteem.

## **RESUMO**

Esta tese intitulada: Histórias infantis para melhorar a autoestima de alunos de 5 anos, IEI. Número 768, Namora; O objetivo foi determinar a incidência de contos infantis, aplicada como estratégia didática, no desenvolvimento da autoestima em alunos de 5 anos IEI N ° 768, Namora, 2020. Para isso, foi desenvolvida uma investigação do tipo pesquisa-ação com nível de aplicação explicativo e desenho pré-experimental em sua modalidade pré-teste e pós-teste. Considerando uma amostra composta por 30 crianças de 05 anos de idade, a hipótese foi contrastada por meio do teste não paramétrico de postos sinalizados de Wilcoxon, obtendo-se como resultado principal que a aplicação de histórias infantis, como estratégia didática, conseguiu melhorar o nível de autoestima de alunos do IEI com 5 anos de idade. No. 768, Namora.

**Palavras chave:** Histórias infantis, autoestima.

---

## **INTRODUCCIÓN**

El juego, visto como conducta humana, forma parte de nuestra manera de vivir; no es estático, sino que por el contrario, está en constante movimiento y crecimiento. Etimológicamente juego, de acuerdo con Moreno (2007), es dudar, vacilar y moverse; en el Antiguo Testamento, en hebreo, es “sahaq”; que se relaciona con la risa, danza o el juego. En fin hoy en día se refiere globalmente al juego infantil, competición, o búsqueda de algún premio. Entonces, podemos considerar que juego tiene muchas interpretaciones. Según Clifford (2007), la autonomía del niño y su aprendizaje es impulsado por lo agradable que puede ser el juego como actividad. Crisólogo (2010), el desarrollo psicomotriz, comportamientos posteriores en conjunto, lo implica el juego. Del modo que para un adulto el trabajo es esencial, para los niños lo es el juego. Muchos comportamientos que el niño demostró jugando perduran cuando se convierte en adulto, por eso podemos decir que la personalidad de una persona se refleja en su desempeño en los juegos. Calero (2003), considera las siguientes teorías del juego: 1.-Teorías biológicas: A) del crecimiento, los juegos se reflejan fatalmente en el crecimiento, es decir, el reflujo y el flujo de la vitalidad en el trabajo. El juego se considera un fenómeno estrictamente físico. B) De ejercicios preparatorios. Gross lo defendió, cree que los juegos son un medio para desarrollar el potencial innato y prepararnos para la vida. Ósea el juego es una función que estimula, activa y perfecciona a la mayoría de los instintos C) de la catarsis. El juego es un mecanismo de incentivo para que el organismo promueva su crecimiento y elimine tendencias antisociales que tenemos al ingresar al mundo, tendencia que ante el estado actual de la civilización es muy dañina. El juego es un acto de purificación de los instintos dañinos. D) del atavismo. Los niños reproducen el comportamiento

de nuestros antepasados en sus juegos, según las leyes de herencia biológica de Haeckel, quien dijo que el desarrollo de los niños es un resumen de la evolución de las razas. 2.- Teorías fisiológicas: A) de la energía superflua, el juego es la liberación de la energía. Los juegos son actividades promovidas por otras actividades fisiológicas de energía residual. Esta energía no se libera a ciegas, obedece al plan de imitación del adulto. B) del descanso o recreo, el cambio de actividades proporciona la capacidad de reconstruir las partes fatigadas del sistema nervioso. En esta teoría se basó el establecimiento de períodos de vacaciones en las escuelas. 3.- Teorías Psicológicas del juego: A) del placer funcional, la diversión del juego radica en la libertad de imaginación, sin obstáculos, más allá de los límites de la realidad. El estado emocional que sienten los niños antes de jugar es un estado de inconciencia en el que la imaginación trasciende la realidad. B) del ejercicio previo, Los juegos son una actividad instintiva. Groos opinó que los juegos son agentes utilizados para el desarrollo del potencial innato y la preparación de la vida. C) de la ficción, los juegos son la búsqueda libre de propósitos ficticios. Cuando la realidad no satisface la tendencia interior del individuo (niño), éste busca en su imaginación donde existe para él, y es lo único que le importa. 4.- Teorías sociológicas del juego: el juego tiene cuatro etapas: ataques manuales (primer rechazo a la realidad social), verbales ("Soy mejor que tú"), exhibicionistas (El niño quiere ser mimado por el maestro y se siente superior), de enredo (el niño no puede vivir sin jugar). Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2010), "los juegos se relacionan con las actividades educativas y los docentes deben darle la debida importancia. Miguel de Guzmán, con su frase: "A partir de los juegos se extraen temas de enseñanza, conocimientos, e interés del alumno, además de hacer realidad su pensamiento. En síntesis hay tres aspectos que prueban la importancia de los juegos: es el incentivo de la travesura en los niños, el desarrollo mental y promoción de su imaginación. En cuanto a las investigaciones sobre el tema, se citó a Izquierdo y Jaimes (2018) quien desarrollo una investigación aplicando una guía que utilizó como pilares estratégicos al juego, la literatura y el arte. Respecto al juego plantearon 17 tipos, mencionando algunos de ellos: juegos de vértigo, juegos de contraste, juegos espaciales, juegos de construcción, juegos sensoriales, juegos de exploración, etc. Llegando a la conclusión que los docentes de Educación evaluadores de esta guía piensan que es útil promover el desarrollo de los procesos cognitivos creativos de los estudiantes; la guía, como herramienta de trabajo, fue una oportunidad para transferir la información presentada a la práctica académica. Las guías son interesantes para facilitar el pensamiento de los alumnos sobre el juego y sus beneficios. Sosa (2016) tuvo como propósito de investigación determinar si las actividades recreativas basadas en los juegos estimulan las habilidades creativas de los estudiantes. La investigación fue pre-experimental y estuvo basada en resolver problemas del mundo real mediante el análisis de los efectos de la aplicación de procedimientos estratégicos en el pensamiento crítico y en métodos cognitivos sociales. El enfoque trabajado fue mixto porque, por un lado, utilizó métodos cualitativos para descubrir y mejorar los problemas de investigación, basándose en técnicas de recolección de datos sin medidas numéricas, como la observación, y por otro lado, métodos cuantitativos en la codificación. Utilizó el recuento y las estadísticas para la recopilación, el análisis y la prueba de hipótesis. Este estudio utilizó un diseño con participación de un solo

grupo de pre y post prueba. Las principales conclusiones se indican: los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de la Institución Educativa N° 604 de la Provincia de Talara tienen un resultado no tan bajo en el logro del desarrollo de la creatividad; las actividades lúdicas posibilitaron de manera paulatina el grado de creatividad de los 30 estudiantes; los resultados obtenidos en el pos test evidenciaron que la mayoría de estudiantes tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel del desarrollo de la creatividad. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de las estrategias ha dado buenos resultados.

## MATERIAL Y MÉTODO

Esta investigación es del tipo aplicada, porque las preguntas han sido identificadas y conocidas por los investigadores, se utilizaron cuestionarios para responder preguntas específicas (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). El diseño de investigación fue pre- experimental con la participación de un grupo de educandos, Se aplicó la lista de cotejo para recabar información sobre la variable independiente y dependiente, es decir que la evaluación se llevó a cabo a partir de una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, por ejemplo: sí-no, 1-0 (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014). La validación del instrumento fue por juicio de expertos y la confiabilidad a través del Alfa de Cronbach.

## RESULTADOS

### Resultados de la variable dinámicas motivadoras

Tabla 12

Niveles de la variable: Creatividad - Pre-Test.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	6	35,3	35,3	35,3
Válido Proceso	6	35,3	35,3	70,6
Logro esperado	5	29,4	29,4	100,0
Total	17	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

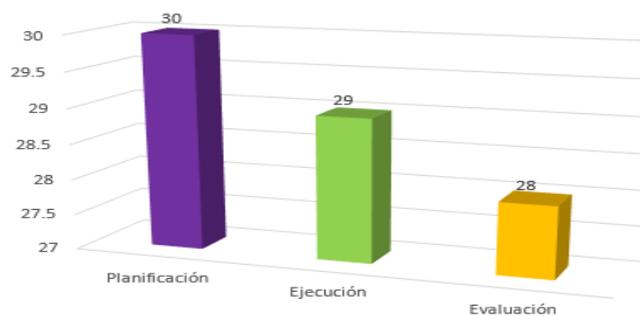


Figura 4. Valoración de la variable Cuentos Infantiles a partir de sus dimensiones durante 10 sesiones de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia.

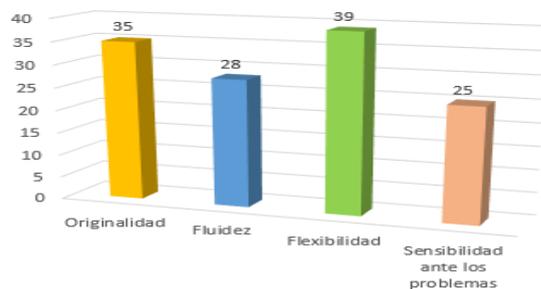


Figura 5 Nivel de creatividad en el Pos Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinamayo, Celendín, 2020.

La Figura 3, indica el nivel de la variable creatividad en el Pos Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinamayo, Celendín, a partir de los niveles alcanzados en cada una de las dimensiones, siendo nuevamente “Flexibilidad” la que obtuvo mayor valoración 39 de 51; y “Sensibilidad ante los problemas”, la que obtuvo menor valoración 25 de 51. Con ligero incremento respecto de los valores respectivos en el Pre-test.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	3	17,6	17,6	17,6
Válido	Proceso	6	35,3	52,9
	Logro esperado	8	47,1	100,0
Total	17	100,0	100,0	

La Tabla 5, indica los niveles obtenidos de la variable creatividad en el Pos Test en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín. En este caso, el nivel “Logro esperado”, obtiene mayor valor de frecuencia y porcentual, 8 de 17 (47,1%); y el nivel “Inicio”, menor: 3 de 17 (17,6%).

		<b>Post-test</b>				
		<b>Inicio</b>	<b>Proceso</b>	<b>Logro esperado</b>	<b>Total</b>	
	<b>Inicio</b>	Recuento	3	3	0	6
		% del total	17,6%	17,6%	0,0%	35,3%
<b>Pre-Test</b>	<b>Proceso</b>	Recuento	0	3	3	6
		% del total	0,0%	17,6%	17,6%	35,3%
	<b>Logro esperado</b>	Recuento	0	0	5	5
		% del total	0,0%	0,0%	29,4%	29,4%
<b>Total</b>		Recuento	3	6	8	17
		% del total	17,6%	35,3%	47,1%	100,0%

La Tabla 6 permite comparar el nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes y después de la aplicación de juegos de construcción. Se observa que, del total de estudiantes ubicados en el nivel “inicio” en el Pre- Test, la mitad pasó al nivel “proceso” en el Pos Test; por otro lado, del total de estudiantes ubicados en el nivel “proceso” en el Pre- Test, la mitad pasó al nivel “logro esperado” en el Pos Test; manteniéndose en “logro esperado” tanto en el Pre- Test como en el Pos Test, el restante 29,4% de estudiantes.

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PreTest	,219	17	,029	,873	17	,024
Post Test	,202	17	,063	,908	17	,092

a. Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo con la prueba de Shapiro – Wilk, para valores de p menor y mayor respectivamente a 0.05, los datos no corresponden en forma conjunta a una distribución normal, por lo que se elige la prueba no paramétrica para variable ordinal con dos medidas: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En la Figura 2, se indica el nivel de desarrollo de los juegos de construcción durante 10 actividades de aprendizaje con los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020. En ella, la dimensión “Planificación” obtuvo el mayor puntaje (30 de 40); y la dimensión “Evaluación”, el menor (28 de 40). Los resultados en este caso responden a que los juegos fueron planteados con reglas claras y apropiados a la edad de los participantes; presentándose en orden de complejidad progresivo y sobre todo posibilitando el aprendizaje y aplicación de estrategias diversas. Por otro lado, en lo referente a la evaluación, se evidenció algunas debilidades en cuanto al planteamiento de autoevaluaciones y coevaluaciones dentro de actividades en las que además la retroalimentación necesitó ser más efectiva. En referencia al Pre-Test, la Figura 1 y la Tabla 4, nos indican que la variable creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, para la dimensión “flexibilidad” obtuvo el mayor puntaje 36 de 51, en contraposición a la dimensión “sensibilidad ante los problemas” cuyo puntaje alcanzado fue 19 de 51. Este resultado básicamente responde al hecho que los estudiantes demostraron adaptarse con facilidad a las diversas circunstancias que se le presentan durante el desarrollo de sus actividades; pero, sin embargo, se detectó cierta falta de empatía por sus compañeros. Por otro lado, la información también nos permite identificar cierta equivalencia de resultados en los tres niveles considerados de la variable Creatividad: “Inicio” 6 de 17 (35.3%), “Proceso” 6 de 17 (35.3%), “Logro esperado” 5 de 17 (29.4%). Una lectura similar se logra visualizar en la Figura 3 y Tabla 5, referente al Pos Test. La dimensión “flexibilidad” con mayor puntaje: 39 de 51; y “Sensibilidad ante los problemas”, con menor: 25 de 51. Sólo que, en este caso, estos valores son ligeramente superiores respecto de los valores respectivos del Pre-Test. Los niveles obtenidos de la variable creatividad en el Pos Test, en este caso fue como siguen: nivel “Logro esperado”, con mayor valor de frecuencia y porcentual, 8 de 17 (47,1%); y el nivel “Inicio”, menor: 3 de 17 (17,6%). Orientados a responder el

objetivo de comparar el nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes y después de la aplicación de juegos de construcción, la Tabla 6 nos indica que del total de estudiantes ubicados en el nivel “inicio” en el Pre Test, la mitad pasó al nivel “proceso” en el Pos Test; por otro lado, del total de estudiantes ubicados en el nivel “proceso” en el Pre Test, la mitad pasó al nivel “logro esperado” en el Pos Test; manteniéndose en “logro esperado” tanto en el Pre Test como en el Pos Test, el restante 29,4% de estudiantes. Finalmente, la Tabla 8, con  $p = 0.010 < 0.05$  para la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, indica que existe diferencia estadística entre los rangos medios de dos muestras relacionadas referidas a la variable “Creatividad”, en estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

## **Discusión**

Los objetivos planteados por diversos autores, como Izquierdo y Jaimes (2018), Vera (2017), Moscoso (2017), Palacios y Ruiz (2019), Clavo y Díaz (2018) entre otros, básicamente son referidos a diseñar y evaluar guías para docentes, con el fin de fomentar procesos cognitivos creativos en niños de nivel básico; también encontramos objetivos de diseñar estrategias para desarrollar la creatividad en niños de preescolar; o simplemente determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas. Todos estos objetivos examinados, se relacionan de manera directa con el objetivo de la presente investigación: Determinar en qué medida la aplicación de los juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de la Institución Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020; motivo por el cual, sus trabajos sirvieron de base también en el aspecto metodológico y práctico además del teórico. Son muy interesantes las diversas conclusiones que en esa dirección se obtuvieron; entre ellas: Los profesores de preescolar, consideraron que las guías propuestas para fomentar procesos cognitivos creativos son verdaderamente útiles; el juego es muy importante en el aprendizaje en general, no sólo fomenta la creatividad; conclusiones que concuerdan con las obtenidas en el presente trabajo de investigación, en el que además se partió de una muestra distribuida de manera equivalente.

## **CONCLUSIONES**

La investigación permitió abordar a las siguientes conclusiones:

-El nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, antes de la aplicación de los juegos de construcción, fue: “Inicio” 6 de 17 (35.3%), “Proceso” 6 de 17 (35.3%), “Logro esperado” 5 de 17 (29.4%). A nivel de dimensiones: Flexibilidad” con mayor puntaje: 36 de 51; y “Sensibilidad ante los problemas”, con menor 19 de 51.

-El nivel de desarrollo de los juegos de construcción durante 10 actividades de aprendizaje con los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, fue: para la dimensión “Planificación” con mayor valoración 30 de 40; y “Evaluación”, con menor valoración: 28 de 40.

-El nivel de creatividad en los estudiantes de 7 años de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020, luego de la aplicación de juegos de construcción, fue: “Inicio”: 3 de 17 (17,6%), “Proceso” 6 de 17 (35.3%), “Logro esperado”, 8 de 17 (47,1%). A nivel de dimensiones: “Flexibilidad” con mayor puntaje: 39 de 51; y “Sensibilidad ante los problemas”, con menor puntaje: 25 de 51. Con ligero incremento respecto de los valores respectivos en el Pre-Test.

-La Prueba no paramétrica Rangos con signo de Wilcoxon, para  $p = 0.010 < 0.05$ , indica que la aplicación de juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de la Institución Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.

### Referencias

- Calero. (2003). *El juego como un medio de aprendizaje*. México: Alfomega.
- Castro, López, & Escorial. (2011). Posibilidades del juego de construcción para el aprendizaje de las matemáticas en la educación infantil. *Puls*, 103 - 124.
- Clavo, M., & Díaz, B. (2018). *Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del nivel básico*. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
- Clifford. (2007). *El Juego*. Buenos Aires: Editoriales Pardos.
- Cousinet, R. (2007). *La Escuela Nueva*. Barcelona: Editorial Luis Miracle SA.
- Crisólogo. (2010). *El juego en el niño preescolar*. España: Editorial Urano.
- Decroly, & Monchamp. (2002). *La iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Francisco Beltrán.
- Espríu. (2009). *El niño y la creatividad*. México: Trillas.
- Flores. (2007). *La creatividad del docente y el uso de las estrategias para la enseñanza de alumnos de 3er grado de la escuela básica Francisco Lazo Martí*. Valle de la Pascua: Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez.

- Frade, L. (2008). *Definición de términos: ¿Qué son las competencias?* México: Editorial Inteligencia Educativa.
- Gassier. (2010). *Creatividad en manual del desarrollo psicomotor*. Barcelona: Masson.
- Guilford. (2008). *Creatividad y educación*. Buenos Aires: Paidós.
- Hernández , R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill Education.
- Hernández. (1999). Manual de creatividad publicitaria. *Editorial Síntesis*, 29.
- Izquierdo, R., & Jaimes, J. (2018). *Guía para fomentar la creatividad en niños de preescolar*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Lucano, K. (2015). *Juegos didácticos de bloques de construcción*. Lima: Ministerio de Economía y Finanzas.
- Medina, G. (2008). Temas para la Educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*,
- Menchen, Dadamia, & Martínez. (2014). *Creatividad*. Colombia: Editorial Llango.
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.
- Mítjans. (2005). *Creatividad, personalidad y educación*. Cuba: Pueblo y educación.
- Moles, & Caude. (2007). *Creatividad y métodos de innovación*. Madrid: Ibérico Europea de Ediciones y Centro de Investigación y Aplicaciones de la Comunicación CIAC.
- Moreno. (2007). *Las artes plásticas - psicología del desarrollo. Tomo I y II*. Caracas: UNERS.

Moscoso, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas, CIBV, Emblemático Chordeleg*. Cuenca: ISBN 84-472-0882-6.

Palacios, Y., & Ruiz, R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad en niños de la Institución Educativa Rafael de la Pasión*. Piura: Universidad Nacional de Piura.

Palazón, J. (25 de abril de 2018). *Educación 3.0*. Obtenido de 8 beneficios de usar juegos de construcción en el aula según Broks: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/juegos-de-construccion-en-el-aula/>

Sarlé, & Rosas. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Sosa , M. (2016). *Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en estudiantes de la IE N° 604*. Piura: Universidad Católica Los Ángeles.

Toro, V. (2014). El juego como herramienta educativa del educador social. *Revista de Educación Social*, 1-13.

Torrance. (2007). *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Morava.

Ulman. (2008). *Creatividad*. Madrid: Rialph.

Vera, J. (2017a). *Estrategias para desarrollar la creatividad en niños de etapa preescolar*. Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.